

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES
Departamento de Dibujo II



TESIS DOCTORAL

**Poéticas del entretenimiento: imagen, movimiento y narración en el
cine de Steven Spielberg**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

José Ignacio Sánchez Quevedo

DIRECTORES

Joaquín Perea González
Luis Fernando Huertas Jiménez

Madrid, 2016

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE BELLAS ARTES

Departamento de Dibujo II – Diseño y Artes de la Imagen



TESIS DOCTORAL

POÉTICAS DEL ENTRETENIMIENTO:
IMAGEN, MOVIMIENTO Y NARRACIÓN
EN EL CINE DE STEVEN SPIELBERG

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR
PRESENTADA POR

José Ignacio Sánchez Quevedo

DIRECTORES DE TESIS

Joaquín Perea González y Luis Fernando Huertas Jiménez

MADRID, 2015

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE BELLAS ARTES

POÉTICAS DEL ENTRETENIMIENTO -
IMAGEN, MOVIMIENTO Y NARRACIÓN EN EL CINE DE -
STEVEN SPIELBERG -

José Ignacio Sánchez Quevedo

DIRECTORES DE TESIS

Joaquín Perea González y Luis Fernando Huertas Jiménez

A mis padres, Lorenzo y María Luisa.

Por aparcár el *cuándo*, respaldar el *cómo* y comprender el *por qué*.

Índice

Agradecimientos	11
Presentación	15
Introducción	19
I. Ámbito de la investigación	20
II. Acotación del objeto de estudio	22
III. Estado de la cuestión	24
IV. Hipótesis y objetivos	26
V. Metodología	27
 PARTE I - IMAGEN Y NARRACIÓN EN EL CINE DE STEVEN SPIELBERG	
1. Imagen y ocultación visual	31
1.1 La ocultación visual en el cine de Spielberg	34
1.2 Ocultación y presentación de personajes	36
1.3 Ocultación y expresión dramática	52
2. Imagen y simultaneidad visual	67
2.1 La simultaneidad visual en el cine de Spielberg	70
2.2 Gradación del énfasis y rango de conocimiento	72
2.3 Simultaneidad y relación dramática	86
2.4 Una simultaneidad compleja: sombras y reflejos	98
 PARTE II - MOVIMIENTO Y NARRACIÓN EN EL CINE DE STEVEN SPIELBERG	
3. El movimiento interior	109
3.1 El movimiento interior en el cine de Spielberg	112
3.2 Movimiento de los elementos de la escena	114
3.3 Movimientos de revelación y ocultación	132
3.4 Movimiento y límites de la escena	146
4. El movimiento exterior	161
4.1 El movimiento exterior en el cine de Spielberg	164
4.2 Movimientos de seguimiento	178
4.3 Movimientos enfáticos	204
4.4 Movimientos descriptivos	218
4.5 Movimientos relacionales	238
4.6 Movimientos subjetivos	266
Conclusiones	269
Bibliografía	277
Resumen de la tesis castellano/inglés	305

Agradecimientos

Son muchas las personas que a lo largo de estos años han contribuido a hacer posible esta tesis doctoral, y a las que debo manifestar mi profundo agradecimiento. En primer lugar, a mis dos directores, los profesores Fernando Huertas y Joaquín Perea, que aceptaron dirigir este trabajo cuando podrían haber encontrado razones convincentes para no hacerlo. Sus indicaciones y consejos a lo largo de la investigación han sido extraordinariamente útiles, y por fortuna han venido siempre acompañados de grandes dosis de paciencia y afecto. De igual manera, quiero agradecer al profesor Luis Castelo su cercanía y confianza en estos años, y muy especialmente en mi etapa como colaborador honorífico. También al profesor Juan Millares, cuya asignatura de licenciatura fue el verdadero detonante de mi interés por el arte cinematográfico. Al mismo tiempo, merece un agradecimiento especial Susana Muñoz, capaz de lidiar con plazos, trámites y documentos sin perder la sonrisa, así como el personal de la biblioteca de la Facultad de Bellas Artes, siempre amable y diligente, con el que he compartido un porcentaje nada desdeñable de la última década.

Son también muy numerosos los familiares y amigos a los que debo agradecer su ayuda, interés y cariño. En primer lugar a mis padres, María Luisa y Lorenzo, sin cuyo apoyo y confianza este trabajo habría sido material y emocionalmente imposible. Espero que el resultado compense muchos años de preocupaciones y esperas, y les haga sentir una centésima parte del orgullo que siento yo por ser su hijo. Debo mencionar también a mis compañeros investigadores José Antonio Gutiérrez y Miguel Ángel Rupérez, quienes desde la musicología y la arquitectura han contribuido a ensanchar mi concepción del arte, en un diálogo continuo, apasionado y fértil. De igual manera, han sido de enorme utilidad en estos años los inspiradores comentarios de Paco Bello, las conversaciones y rodajes compartidos con Javier Dampierre, las precisas aclaraciones técnicas de Roland de Middel, la asistencia bibliográfica de Pilar Rubio, los brillantes consejos de Noelia Antúnez, y la ayuda final de Asun Navas en la traducción. Debo agradecer también el apoyo e interés constante de Ana Boyero, Alfonso Torán, Nicolás Grijalba, Jose Rueda, Lele Saá, Diego Zamora, Xavi Puig, y Nieves García, así como el de sufridos compañeros de biblioteca como Sara Malo, Silvia Laura Álvarez, Blanca Lindo, Ana Pascual, Clara Maldonado y Carlos García-Miranda.

Dice Antonio Escohotado que “estudiar es una fuente de alegría inextinguible, porque al estudiar no estamos topándonos con los sueños, o las fantasías, o los ideales, sino que estamos topándonos con la realidad, una cosa infinitamente profunda en todas direcciones”. Ojalá la alegría del descubrimiento experimentada en esta investigación sea compartida, en alguna medida, por los que se asomen a las siguientes páginas.

Como los escritores no han conocido la ciencia de la pintura, no han podido describir sus grados y partes, y por eso mismo su alma no puede demostrarse con palabras. Por la ignorancia ha quedado postergada de las otras ciencias, pero todo ello no ha rebajado su divinidad.

Leonardo da Vinci, *Tratado de pintura*.

As an artifact, even the most banal film has intriguing sources, which the stylistician can bring to light. So, yes: along with understanding Angelopoulos and Hou, we should try to make historical sense of Spielberg's compositions and Tarantino's camera movements and, indeed, the whole range of contemporary film styles.

David Bordwell, *Figures traced in light*.

Presentación

No puede decirse que Steven Spielberg sea un cineasta desconocido. Sus películas acumulan treinta y tres *Oscars*, ciento veintitrés nominaciones, y una recaudación global que ronda los nueve mil quinientos millones de dólares en todo el mundo. Tanto *Tiburón*, como *E.T. El extraterrestre* y después *Parque jurásico* fueron consideradas en el momento de su estreno las películas más taquilleras de la historia. A la primera se le atribuyó el nacimiento del *blockbuster* y el descenso de la asistencia a las playas estadounidenses en el verano de 1975, la segunda fue proyectada en las Naciones Unidas el 17 de septiembre de 1982, y la tercera dio lugar a videojuegos, cómics, juguetes y atracciones en parques temáticos de Estados Unidos, Japón y Singapur. *La lista de Schindler*, por su parte, fue proyectada en privado a líderes mundiales de diferentes países, y tras su éxito, el Museo Histórico de la Ciudad de Cracovia instaló una exposición permanente sobre la ocupación nazi en la antigua fábrica del empresario alemán. Steven Spielberg ha sido nombrado, entre otras cosas, Caballero de la Legión de Honor en Francia, Caballero de la Gran Cruz de la Orden del Mérito de la República Italiana, y Caballero Comendador de la Excelentísima Orden del Imperio Británico. Sin actuar en sus películas como Charles Chaplin ni promocionar su silueta como Alfred Hitchcock, Spielberg ha alcanzado un reconocimiento y un impacto en la cultura popular difícil de imaginar para cualquier director de cine.

Como es natural, este inmenso éxito ha dado lugar a una enorme cantidad de información sobre la figura y la obra del realizador norteamericano. Las películas de Spielberg han sido examinadas en reseñas periodísticas, artículos de revistas especializadas, biografías, estudios críticos, e incluso congresos académicos internacionales. De igual manera, los pormenores de sus rodajes han sido detallados en completas monografías, vídeos de carácter documental e incluso diarios de rodaje. Finalmente, tanto el propio cineasta como algunos de sus principales colaboradores han concedido numerosas entrevistas a lo largo de su carrera, realizando observaciones relevantes sobre aspectos temáticos o técnicos de los films.

De esta manera, teniendo en cuenta la abrumadora cantidad de información existente, parecería que no queda mucho que decir sobre Steven Spielberg o sus películas. Sin embargo, si bien se ha escrito y reflexionado de forma abundante al respecto, lo cierto es que no se ha hecho con el mismo grado de profundidad desde todos los puntos de vista.

Uno de los ámbitos donde se pueden detectar notables carencias tiene que ver con la forma de sus films, y en concreto con el estudio detallado de su estilo visual. A pesar de que la habilidad técnica de Spielberg es generalmente reconocida, sus decisiones concretas en áreas como la composición, el movimiento de cámara, o el desplazamiento de los actores parecen haber sido sepultadas en la literatura existente por las interpretaciones temáticas, las anécdotas de rodaje, las innovaciones tecnológicas o las cifras de recaudación. Las funciones y efectos del estilo visual rara vez se abordan con profundidad en reseñas, documentales o entrevistas, de la misma forma que en las investigaciones académicas el objeto principal de estudio suele ser el contenido de los films. Sólo líneas de investigación minoritarias han dedicado esfuerzos destacables a examinar con detenimiento ciertos matices formales.

Pero si los estudios fílmicos no puede decirse que hayan prestado una atención extraordinaria a las prácticas de realización de Steven Spielberg, la complejidad de su estilo sí ha sido percibida por sus compañeros de profesión, que han subrayado una y otra vez su influencia y maestría. El realizador Juan Antonio Bayona, por ejemplo, se expresa en este sentido:

Lo que hace de Spielberg no un alumno aventajado sino el maestro de toda una generación de nuevos cineastas es la contundencia de su puesta en escena: cada encuadre o movimiento de cámara es tan importante como cualquier línea de guion; cada emplazamiento de cámara es único y responde a las necesidades de la historia. Para Spielberg, un *travelling* habla con el mismo entusiasmo que los propios personajes¹.

Mathieu Kassovitz, actor y director francés que trabajó a las órdenes de Spielberg en *Munich*, resulta aún más expresivo en este sentido:

Spielberg posee una verdadera conciencia de la cámara. En su caso, la cámara es un actor a tiempo completo, es una parte integrante del filme. La hace vivir, y nunca gratuitamente [...] En el nivel de la puesta en escena pura, de la ubicación de la cámara, los movimientos, y el ritmo en el interior de la escena, es absolutamente perfecto².

Desafortunadamente, los elogios de éstos y otros directores sobre las virtudes de Spielberg no han dado lugar a explicaciones más extensas y detalladas al respecto. Si bien resulta frecuente que los realizadores examinen con minuciosidad las prácticas de otros cineastas, el carácter íntimo y poco sistemático de esta labor hace que el conocimiento generado se pierda. De este modo, mientras buena parte de los estudios fílmicos no manifiestan excesivo interés por la exploración estilística, en el ámbito de la práctica cinematográfica no parecen darse las condiciones necesarias para organizar dicha información y ponerla a disposición del público.

¹ PAU GÓMEZ: *29 miradas sobre Steven Spielberg*. El Búho de Minerva. Valencia, 2014. p. 230.

² LAURENT TIRARD: *Más lecciones de cine*. Paidós. Barcelona, 2008. p. 38.

Es precisamente en este terreno donde tratan de operar las *poéticas del cine*, la línea de investigación en la que nuestra tesis pretende insertarse. El interés por el análisis detallado de la forma filmica, y muy particularmente del estilo visual, resulta central en esta corriente de estudio, que busca tender puentes entre la práctica artística y la reflexión académica.

De este modo, nuestra investigación sobre el cine de Steven Spielberg tratará de orientarse hacia cuestiones que generalmente no han ocupado un lugar primordial en la aproximación a su filmografía. Si bien se ha escrito con detalle sobre las constantes temáticas de este autor, sus constantes estilísticas han recibido una atención un tanto esporádica y superficial. En las siguientes páginas, por tanto, el análisis de temas recurrentes en Spielberg como la paternidad ausente, la necesidad de comunicación o el conflicto entre lo infantil y lo adulto cederá su lugar al estudio del modo en que el director presenta a los personajes, utiliza el *travelling*, coreografía los planos secuencia o dispone los puntos de interés compositivo.

Prestar atención a la forma de las películas, sin embargo, no implicará necesariamente dejar de lado el contenido de las mismas. Nuestro análisis del estilo visual no será una mera enumeración de opciones técnicas, sino un intento de definir qué funciones cumplen éstas en la narración, valorando cómo la estrecha relación entre el argumento y los recursos visuales genera efectos muy relevantes en la percepción de los films. En este sentido, nuestra observación de patrones y estrategias formales abarcará áreas de la realización muy representativas del estilo de Spielberg, en la que las decisiones creativas recaen dentro del ámbito de competencias del director. Si bien hay otros muchos rasgos audiovisuales propios del cine de este autor que quedarán fuera de nuestro estudio y merecerían ser examinados, el propósito de llevar a cabo un análisis minucioso nos obligará a restringir el número de aspectos considerados.

Cabe señalar, finalmente, que la elección de este enfoque de investigación obedece también a motivaciones de tipo personal. Mi propia experiencia como guionista y realizador alimenta el interés por comprender de qué manera están construidas las imágenes con las que Spielberg ha asombrado, conmovido o aterrorizado a millones de espectadores en todo el mundo. En este sentido, experimentar en primera persona problemas reales de dirección ha sido de gran ayuda para valorar la complejidad de cada una de las decisiones formales, tratando de observar con una mirada desprejuiciada los hallazgos a menudo poco apreciados del *mainstream*.

En el caso concreto de Steven Spielberg, el estudio sostenido y detallado de sus films nos invita a pensar si más allá de poderosas campañas de marketing, acertados guiones, brillantes interpretaciones y deslumbrantes efectos especiales, buena parte de su éxito no se debe también a la extraordinaria inteligencia visual que despliega, y al esfuerzo consciente que realiza por sacar el máximo partido visual y emocional a cada plano.

Introducción

A partir de los años setenta, con la entrada de los estudios filmicos en las universidades, se empiezan a desarrollar acercamientos muy diversos al fenómeno del cine. Desde enfoques tan variados como la semiótica, el psicoanálisis, el análisis textual y, más adelante, los estudios culturales, se intenta dar respuesta a diversas cuestiones relacionadas con el hecho filmico. Paralelamente, aparecen en estos años otras corrientes que tratan de combinar el esfuerzo de teorización con un enfoque más empírico. Estas tendencias, que podemos agrupar bajo el nombre de *poéticas del cine*, pueden definirse de forma general como “el estudio del modo en que, en determinadas circunstancias, las películas se elaboran, desempeñan funciones específicas y logran efectos concretos”¹.

Este marco de investigación orientado al planteamiento de preguntas muy precisas sobre la forma y el contexto de las películas ha dado lugar en las últimas décadas a resultados muy provechosos. Las poéticas del cine han realizado contribuciones decisivas en el conocimiento de las prácticas industriales, en el área de la investigación histórica, y de forma especial en el campo del estilo filmico. En este sentido, uno de los aspectos que ha recibido un nuevo interés por parte de distintos investigadores ha sido el análisis estilístico pormenorizado del *mainstream*.

El estudio del cine de entretenimiento ha realizado de esta manera avances importantes, tanto en el conocimiento de las normas y convenciones de la realización en diferentes épocas y países como en el descubrimiento de usos singulares de la forma fílmica. Sin embargo, aún son muchas las tendencias, autores y películas concretas que precisan de un análisis más exhaustivo. En este sentido, en el contexto del cine de entretenimiento contemporáneo, uno de los realizadores sobre los que no se ha investigado aún con la suficiente profundidad es el director norteamericano Steven Spielberg. Pese a que la relevancia de su figura en el *mainstream* es indiscutible y a que su obra presenta enormes posibilidades para la indagación estilística, son muy escasas las aproximaciones que han tratado de profundizar en sus películas desde este punto de vista.

La presente tesis doctoral, *Poéticas del entretenimiento: imagen, movimiento y narración en el cine de Steven Spielberg* tratará de abordar algunos aspectos del estilo de este director en relación con su desarrollo narrativo, todo ello dentro del marco de las poéticas del cine.

¹ DAVID BORDWELL: *El significado del filme: inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Paidós. Barcelona, 1995. p. 293.

I. Ámbito de la investigación

Como ya hemos sugerido, el ámbito de investigación en el que se desarrollará el presente trabajo será el de las poéticas del cine, por lo que conviene precisar algunas de las ideas fundamentales que definen a esta corriente. David Bordwell, su principal impulsor a partir de los años ochenta, ha concretado sus rasgos de forma frecuente y explícita en diversos libros y artículos². Para Bordwell, las poéticas del cine son un marco de investigación que se propone generar conocimiento dentro de dos áreas fundamentales. Por un lado, el estudio de los principios sobre los que se construyen las películas y los efectos que éstas generan, en lo que podría definirse como una poética analítica. En segundo lugar, la investigación sobre cómo y por qué esos principios han surgido en determinadas circunstancias, lo que podríamos definir como poéticas históricas.

Ambas líneas de trabajo favorecen una investigación de rango medio, en la que la aportación de evidencia empírica resulta fundamental. En este sentido, las poéticas del cine tratan de evitar un sesgo doctrinal, donde las películas sirvan para ilustrar ideas teóricas preconcebidas. Por el contrario, su enfoque se basa en cuerpos amplios de evidencia en torno a los que se trata de construir teóricas prácticas, similares a las existentes en otras disciplinas artísticas. Al mismo tiempo, dicha orientación empírica no implica que esta línea de investigación se limite a ofrecer meras clasificaciones de elementos. Las poéticas del cine tratan de ofrecer rigurosas descripciones de los fenómenos estudiados, pero también presentan análisis que permitan entender su desarrollo y explicaciones que revelen las causas del mismo. Pese a que sus conclusiones han de tener necesariamente un cierto componente tentativo, esto no impide que den lugar a avances constatables en la comprensión del fenómeno filmico.

Otro aspecto relevante de las poéticas del cine, especialmente en el estudio del estilo, es su propósito de tomar en consideración el agente humano como factor clave a la hora de explicar las decisiones formales. Las poéticas del cine tratan de reconstruir el contexto en el que los directores toman sus decisiones, jerarquizando las causas que pueden influir en las mismas. De esta manera, se considera que los realizadores escogen opciones concretas con unos fines específicos, y dentro de unos contextos históricos determinados. De este modo, el papel de las instituciones en las que trabajan los cineastas y las normas generales de su oficio tienen una influencia mucho más directa sobre la forma que nociones mucho más generales como la cultura o la ideología dominante.

² Uno de los primeros escritos en los que Bordwell presenta esta línea de investigación es su artículo de 1989 “Historical poetics of cinema”, en R. BARTON PALMER (Ed.): *The Cinematic text: methods and approaches*. AMS Press. New York, 1989. pp. 369–398. Este artículo ha sido reescrito en 2007 como “Poetics of cinema”, en DAVID BORDWELL: *Poetics of cinema*. Routledge. New York, 2007. pp. 11-55, donde el autor amplía y precisa sus propuestas. El concepto de *poéticas del cine*, por otro lado, ha sido tratado por Bordwell de forma puntual en la mayoría de sus libros, especialmente a partir de los años noventa.

Finalmente, cabe señalar que las poéticas del cine no privilegian la forma sobre el contenido, sino que consideran a éste uno de los muchos materiales sobre los que se articula la obra filmica. De esta manera, los aspectos temáticos pueden ser sometidos al mismo escrutinio que la estructura argumental o estilística, en busca de particularidades, patrones, principios y prácticas generales, así como propósitos y efectos concretos.

Entendida en un sentido amplio, la tradición investigadora de las poéticas del cine abarca iniciativas desarrolladas en etapas muy diferentes de la historia del medio. Las reflexiones de Rudolph Arnheim, de los formalistas rusos, así como las poéticas prácticas de los directores de montaje soviético pueden enmarcarse dentro del análisis estilístico detallado defendido por las poéticas del cine. De igual manera entrarían en esta línea los trabajos de André Bazin en los años cuarenta y cincuenta, así como la crítica de *mise en scène* desarrollada por los colaboradores de *Cahiers du cinéma* o *Movie*. Pese a que a menudo los autores citados han tenido un enfoque prescriptivo en sus apreciaciones, su aportación sobre aspectos concretos de la forma filmica ha sido extraordinariamente destacable.

En décadas más recientes, las poéticas del cine han ampliado su alcance con autores como Tino Balio, Edward Branigan, Ben Brewster, Lea Jacobs, Yuri Tsivian, Thomas Elsaesser, Barry Salt, Tom Gunning, Kristin Thompson o David Bordwell, entre otros muchos. Las investigaciones de estos autores, más profesionalizadas y menos prescriptivas, han realizado importantes avances en campos muy diversos. Por ejemplo, la organización empresarial de la industria cinematográfica ha sido analizada por Tino Balio³, mientras que un amplio grupo de autores han realizado importantes descubrimientos en el campo del cine temprano, reelaborando la historia de esa etapa gracias a una exploración de las fuentes mucho más detallada⁴. Esta perspectiva ha aportado también monografías sobre autores relevantes⁵, películas concretas⁶, o técnicas cinematográficas específicas⁷.

Las poéticas del cine, en resumen, se presentan como un marco de investigación contrastado y plenamente vigente, que ha sido capaz de hacer aportaciones fundamentales a la comprensión del arte cinematográfico, y que puede seguir ampliando su alcance en el futuro.

³ TINO BALIO: *United Artists: the company built by the stars*. University of Wisconsin Press. Madison, 1975.

⁴ Algunos ejemplos de ello son TOM GUNNING: *D.W. Griffith and the origins of American narrative film: the early years at Biograph*. University of Illinois Press. Chicago, 1993, BEN BREWSTER y LEA JACOBS: *Theatre to cinema: stage pictorialism and the early feature film*. Oxford University Press. Oxford, 1997 o THOMAS ELSAESSER y ADAM BARKER (Eds.): *Early cinema: space, frame, narrative*. British Film Institute. London, 1990.

⁵ DAVID BORDWELL: *Ozu and the poetics of cinema*. Princeton University Press. Princeton, 1988, TOM GUNNING: *The films of Fritz Lang: allegories of vision and modernity*. British Film Institute. London, 2000.

⁶ KRISTIN THOMPSON: *Eisenstein's Ivan The Terrible: a neoformalist analysis*. Princeton University Press. Princeton, 1981.

⁷ PATRICK KEATING: *Hollywood lighting: from the silent era to film noir*. University of Columbia Press. New York, 2010.

II. Acotación del objeto de estudio

Una vez definido con claridad el ámbito en el que se desarrollará nuestra investigación, cabe acotar con precisión cuál será el objeto de estudio de la misma. Como el título de la tesis indica, nuestro trabajo se centrará en el cine del director norteamericano Steven Spielberg, y en concreto en las áreas de la imagen, el movimiento y la narración. A continuación aclararemos qué entendemos por cada uno de estos términos, y qué aspectos específicos de los mismos analizaremos en profundidad.

En lo que se refiere al campo de la imagen, en nuestra investigación restringiremos el análisis de la misma a dos áreas muy concretas. Por un lado, nos centraremos en una estrategia de realización que definiremos como *ocultación visual*, basada en no revelar al espectador determinados elementos de la escena con el propósito de generar distintos efectos dramáticos. La ocultación, muy relevante en el conjunto de la filmografía de Spielberg, se basará en la mayoría de los casos en el uso del encuadre y la iluminación. El segundo aspecto de la imagen en el que nos centraremos será la *simultaneidad visual*, definida como el establecimiento de varios puntos de interés compositivos simultáneos dentro del plano. Esta estrategia tendrá también gran importancia en el cine de Spielberg, y sus efectos recaerán dentro del ámbito de la composición visual.

En lo referente al análisis del movimiento, estudiaremos de forma detallada dos estrategias muy amplias: el desplazamiento de los elementos de la escena y el movimiento de la propia cámara cinematográfica. Cada una de estas áreas, que definiremos como *movimiento interior* y *movimiento exterior* del plano, desplegarán multitud de matices y posibilidades formales a lo largo de la filmografía de Steven Spielberg.

Finalmente, cabe aclarar en qué sentido relacionaremos cada una de estas áreas con el estudio de la narración. Si bien nuestra tesis abordará el cine de Spielberg desde la perspectiva del análisis estilístico detallado, en ningún momento plantearemos una mera enumeración de recursos. Nuestro propósito será determinar qué funciones generales y específicas cumplen las opciones estilísticas en relación con el desarrollo argumental, y qué efectos aportan dentro del sistema global de la narración. En este sentido, nos basaremos en las funciones generales del estilo fílmico que propone Bordwell⁸, teniendo en cuenta especialmente las funciones denotativas y expresivas, y muy ocasionalmente la función simbólica.

Nuestra investigación, de este modo, abordará el cine de Spielberg desde la perspectiva general de las poéticas analíticas. Pese a todo, y aunque una poética histórica quedará fuera de los límites de nuestro estudio, sí trataremos de contextualizar cada una de las estrategias analizadas.

⁸ Bordwell propone cuatro funciones básicas del estilo fílmico en *Figures traced in light: on cinematic staging*. University of California Press. Berkeley, 2005. pp. 33-35. El autor distingue entre funciones denotativas, expresivas, simbólicas y decorativas, sugiriendo que una misma técnica puede integrar varias de estas funciones a la vez.

Una vez acotados los recursos en los que centraremos nuestro estudio y la perspectiva desde la que serán tratados, cabe determinar el cuerpo de información concreto sobre el que desarrollaremos la investigación. Dado que uno de nuestros objetivos será comprobar si las estrategias analizadas dan lugar a unas constantes estilísticas en el conjunto de la filmografía de Spielberg, nuestra tesis abarcará los veintiocho largometrajes oficiales estrenados por el director. Pese a tratarse de un ingente cuerpo de información, una adecuada metodología nos permitirá abordarlo de forma sistemática. El grupo de películas analizadas incluirá los siguientes films:

- *El diablo sobre ruedas* (*Duel*, 1971)⁹.
- *Loca evasión* (*The Sugarland Express*, 1974).
- *Tiburón* (*Jaws*, 1975).
- Encuentros en la tercera fase (*Close encounters of the third kind*, 1977)¹⁰.
- *1941* (1979).
- *En busca del arca perdida* (*Raiders of the lost ark*, 1981).
- *E.T. El extraterrestre* (*E. T. The extra-terrestrial*, 1982)¹¹.
- *Indiana Jones y el templo maldito* (*Indiana Jones and the temple of doom*, 1984).
- *El color púrpura* (*The color purple*, 1985).
- *El imperio del sol* (*Empire of the sun*, 1987).
- *Indiana Jones y la última cruzada* (*Indiana Jones and the last crusade*, 1989).
- *Always: para siempre* (*Always*, 1989).
- *Hook: el capitán garfio* (*Hook*, 1991).
- *Parque jurásico* (*Jurassic park*, 1993).
- *La lista de Schindler* (*Schindler's list*, 1993).
- *El mundo perdido: jurassic park* (*The lost world: Jurassic park*, 1997).
- *Amistad* (1997).
- *Salvar al soldado Ryan* (*Saving private Ryan*, 1998).
- *A.I. Inteligencia artificial* (*A. I. Artificial intelligence*, 2001).
- *Minority report* (2002).
- *Atrápame si puedes* (*Catch me if you can*, 2002).
- *La terminal* (*The terminal*, 2004).
- *La guerra de los mundos* (*War of the worlds*, 2005).
- *Munich* (2005).
- *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* (*Indiana Jones and the kingdom of the crystal skull*, 2008).
- *Las aventuras de Tintín: el secreto del unicornio* (*The adventures of Tintin*, 2011).
- *War horse: caballo de batalla* (2011).
- *Lincoln* (2012).

⁹ Pese a que *El diablo sobre ruedas* fue rodada para televisión, se acabó estrenando en salas de cine de diferentes países, por lo que será incluida también en nuestro estudio.

¹⁰ Para nuestro análisis tomaremos como referencia la versión original estrenada en salas en 1977, pese a que se realizaron nuevas ediciones del film en 1980 y 1998.

¹¹ Tomaremos como base para la investigación la versión original estrenada en salas en 1982, pese a que se realizó una nueva edición de la película en 2002.

III. Estado de la cuestión

Establecido el ámbito de la investigación y el objeto de estudio de la misma, debemos exponer el estado actual de la cuestión que trataremos de abordar. En este sentido, cabe volver a destacar que la relevancia y popularidad de Steven Spielberg ha dado lugar a una abundante literatura sobre su obra, que abarca desde reseñas periodísticas a artículos académicos y técnicos, monografías, entrevistas, videos, y tesis doctorales. Pese a todo, como veremos, son escasas las aproximaciones que analizan a este autor desde la perspectiva que plantearemos en nuestro estudio.

Las monografías sobre Spielberg, por ejemplo, adoptan perspectivas muy variadas. En los estudios con un enfoque biográfico, como la excelente obra de Joseph McBride¹², la referencia a aspectos estilísticos suele ser relativamente ocasional y poco sistemática. En el ámbito de las monografías críticas, por otra parte, encontramos todo tipo de enfoques. Nigel Morris, por ejemplo, estudia la filmografía completa del director desde el ámbito del análisis textual en *The cinema of Steven Spielberg: empire of light*¹³, mientras que Lester D. Friedman realiza una aproximación desde la perspectiva de género, tratando la masculinidad, la paternidad o la familia en *Citizen Spielberg*¹⁴. Andrew M. Gordon, por su parte, analiza películas de ciencia ficción y fantasía desde un punto de vista psicoanalítico en *Empire of dreams: the science fiction and fantasy films of Steven Spielberg*¹⁵, mientras que James Kendrick trata de demostrar que el director norteamericano es mucho más sombrío y temáticamente complejo de lo que se suele reconocer en *Darkness in the bliss-out: a reconsideration of the films of Steven Spielberg*¹⁶. Cada uno de estos trabajos introducen ocasionales referencias a la forma visual, pero casi siempre dentro de una crítica temática de corte interpretativo.

Los comentarios en torno al estilo fílmico son bastante más frecuentes en el libro de Donald R. Mott y Cheryl M. Saunders¹⁷, si bien la única monografía que presta una atención central a las estrategias visuales de este director es la obra de Warren Buckland *Directed by Steven Spielberg: poetics of the contemporary Hollywood blockbuster*¹⁸. Este trabajo, al que nos referiremos con frecuencia a lo largo de nuestra investigación, es hasta el momento la aproximación más ambiciosa al estilo del director.

¹² JOSEPH MCBRIDE: *Steven Spielberg: a biography*. Faber & Faber. London, 2012.

¹³ NIGEL MORRIS: *The cinema of Steven Spielberg: empire of light*. Wallflower Press. London, 2007.

¹⁴ LESTER D. FRIEDMAN: *Citizen Spielberg*. University of Illinois Press. Chicago, 2006.

¹⁵ ANDREW M. GORDON: *Empire of dreams: the science fiction and fantasy films of Steven Spielberg*. Rowman & Littlefield. Lanham, 2008.

¹⁶ JAMES KENDRICK: *Darkness in the bliss-out: a reconsideration of the films of Steven Spielberg*. Bloomsbury. New York, 2014.

¹⁷ DONALD R. MOTT y CHERYL M. SAUNDERS: *Steven Spielberg*. Twayne Publishers. Boston, 1986.

¹⁸ WARREN BUCKLAND: *Directed by Steven Spielberg: poetics of the contemporary Hollywood blockbuster*. Continuum. London, 2006.

En su estudio, Buckland analiza las técnicas de realización de Spielberg desde la perspectiva de las poéticas del cine, y se centra para ello en ocho largometrajes, dos capítulos de series de televisión y un cortometraje. A lo largo del libro, el autor describe multitud de escenas de forma detallada, a menudo plano a plano, valorando positivamente las capacidades de Spielberg y comentando ocasionalmente alguna de las estrategias que abordaremos en nuestro estudio. Sin embargo, su aproximación presenta también numerosas limitaciones. Sus análisis se centran en un número reducido de escenas, escogidas con cierta arbitrariedad, y los aspectos técnicos que aborda son tan diversos que sus conclusiones a menudo resultan un tanto superficiales. Por otro lado, su análisis tampoco resulta consistente desde el punto de vista narrativo, al no ser capaz de proponer funciones y efectos concretos para las decisiones estilísticas. En definitiva, el trabajo de Buckland supone un avance en el estudio estilístico del cine de Spielberg, pero precisa completarse con exploraciones más rigurosas y sistemáticas sobre cuerpos de información más amplios.

Por otra parte, la escasez de análisis detallados del estilo se da también en los estudios sobre películas concretas, así como en la mayoría de artículos académicos y tesis doctorales sobre el director. Obras como *Spielberg's holocaust: critical perspectives on Schindler's List*¹⁹ descartan casi por completo el análisis visual, mientras que el grueso de las tesis dedicadas a Spielberg centran sus esfuerzos en el contenido de los films, analizando en profundidad cuestiones como la masculinidad, la infancia o las rupturas familiares. Los artículos académicos de revistas como *Film comment*, *Cinema journal* o *Film quarterly*, entre otras muchas publicaciones, tampoco plantean de forma central indagaciones estilísticas. Incluso las ponencias del congreso “Spielberg at sixty”, celebrado en 2007 en la universidad de Lincoln, se orientan de forma mayoritaria hacia análisis culturales, políticos o históricos²⁰. Entre los escasos artículos dedicados por completo al estilo filmico destacan los de Warren Buckland o David Bordwell, quien de hecho hace uno de los análisis más precisos sobre la complejidad visual del director en su breve texto “The Spielberg touch”²¹.

Finalmente, tanto revistas técnicas como *American cinematographer* como documentales, entrevistas y libros sobre la creación de las películas aportan información muy valiosa que nutre y complementa el análisis estilístico. Como podemos comprobar, el estudio de la imagen, el movimiento y la narración en el cine de Steven Spielberg constituye un área de trabajo no suficientemente transitada, y plenamente abierta a nuevas investigaciones.

¹⁹ YOSEFA LOSHITZKY (Ed.): *Spielberg's Holocaust: critical perspectives on Schindler's List*. Indiana University Press. Bloomington, 1997.

²⁰ Varias de ellas han sido publicadas en NIGEL MORRIS (Ed.): “Special issue: Steven Spielberg”. *New Review of Film and Television Studies*, Vol. 7, nº 1, 2009, pp. 1 – 107.

²¹ El segmento “The Spielberg touch” forma parte del artículo de Kristin Thompson y David Bordwell “Reflections in a crystal eye”. *Observations on film art*. 4 de Junio de 2008. <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/06/04/reflections-in-a-crystal-eye/> Consultado 20 de Agosto de 2015.

IV. Hipótesis y objetivos

Una vez establecido el ámbito en el que se desarrollará la presente investigación, los aspectos concretos sobre los que versará la misma, y el estado general de la cuestión, procederemos a plantear nuestra hipótesis de trabajo, que puede definirse de la siguiente manera:

La filmografía de Steven Spielberg presenta una serie de constantes estilísticas en áreas de la imagen como la ocultación y la simultaneidad visual, así como en el ámbito del movimiento de los personajes y la cámara, dando lugar a estrategias de realización variadas y complejas que se relacionan estrechamente con el desarrollo argumental, intensificando los valores emocionales de la historia en la tradición narrativa del cine de entretenimiento.

La confirmación de esta hipótesis nos llevará a articular una serie de objetivos concretos de la investigación:

- 1.- Detectar los recursos utilizados por Steven Spielberg a lo largo de su filmografía en el ámbito de la ocultación y la simultaneidad visual, así como en el campo del movimiento interior y exterior del plano, con el objetivo de establecer si hay patrones estilísticos comunes a sus veintiocho largometrajes.
- 2.- Estudiar la relación entre dichos recursos visuales y el desarrollo argumental, con el propósito de comprender qué funciones generales y específicas cumplen en la narración y qué tipo de efectos dramáticos concretos aportan a cada una de las historias.
- 3.- Analizar las distintas posibilidades y matices visuales desplegados por Spielberg en cada uno de los apartados citados, de cara a evaluar hasta qué punto sus recursos estilísticos resultan formalmente variados.
- 4.- Estudiar el grado de sofisticación de las estrategias empleadas en las cuatro áreas de la realización acotadas, con objeto de determinar el nivel de complejidad técnica y conceptual que éstas llegan a alcanzar.
- 5.- Contextualizar brevemente desde el punto de vista histórico las estrategias visuales utilizadas por Spielberg en los ámbitos de la realización mencionados, con objeto de valorar si las prácticas de este director se adscriben a tradiciones estilísticas con un recorrido destacable dentro de la historia del cine.

V. Metodología

En el último apartado de la introducción comentaremos la metodología aplicada a lo largo de nuestra investigación, con la que hemos tratado de llevar a cabo el cumplimiento de los objetivos marcados. Como señalábamos en el estado de la cuestión, las áreas de la realización en la que basaremos nuestro estudio no han sido exploradas hasta el momento con el suficiente grado de detalle. Por ello, la principal fuente de información para nuestra tesis será el análisis riguroso y exhaustivo de cada una de las películas que conforman la filmografía de Steven Spielberg.

En este sentido, nuestra investigación ha sido desarrollada en diferentes etapas. En primer lugar, hemos llevado a cabo una amplia recopilación de datos mediante el visionado repetido de los films, de cara a detectar los recursos previamente acotados. En segundo lugar, hemos analizado e interpretado esos recursos, ordenándolos de forma sistemática según las funciones narrativas que cumplen, los efectos dramáticos que generan, y las técnicas que utilizan. En aspectos concretos como el movimiento de cámara, además, hemos realizado análisis de tipo cuantitativo, cuyos resultados han sido organizados en forma de estadísticas. Finalmente, hemos contextualizado cada una de las estrategias estudiadas buscando vínculos con películas y directores de otras etapas históricas.

La metodología llevada a cabo en la redacción del trabajo, por otra parte, también ha sido desarrollada con la intención de presentar los resultados de la investigación de forma clara y sistemática. En este sentido, hemos optado por estructurar los capítulos en base a las cuatro grandes estrategias analizadas, en vez de realizar un recorrido cronológico dividido por películas. Esto nos permitirá ofrecer una visión completa y transversal del uso de cada uno de los recursos. De este modo, los cuatro capítulos de la investigación abordarán, respectivamente, la ocultación, la simultaneidad, el movimiento interior y el movimiento exterior del plano. Un anexo final aportará información complementaria sobre el uso del plano secuencia, recurso que afecta a varias áreas de la realización a la vez. Por otro lado, en cada uno de los capítulos presentaremos una selección de ejemplos significativos agrupados según sus funciones, y organizados partiendo de los casos más sencillos hasta llegar a los más sofisticados. En cada ejemplo analizaremos las opciones técnicas elegidas y plantearemos hipótesis sobre sus efectos dramáticos, teniendo siempre en cuenta el contexto argumental.

Finalmente, debemos mencionar algunas cuestiones relativas a los aspectos formales del trabajo. A lo largo de la tesis incluiremos alrededor de 1000 fotogramas pertenecientes a las películas citadas, que servirán para ilustrar con precisión los conceptos discutidos en el texto. Cada una de estas imágenes respetará el formato y la composición originales. Por otro lado, el sistema bibliográfico utilizado a lo largo del estudio estará basado en notas a pie de página, y la traducción de las citas en idiomas diferentes al español corresponderá en todos los casos al autor de la tesis.

PARTE I
IMAGEN Y NARRACIÓN EN EL CINE DE SPIELBERG

1

Imagen y ocultación visual

Entre las funciones más básicas que cumple la imagen en el cine de ficción está dirigir la atención del espectador hacia los elementos más importantes de la escena. En cada uno de los planos de un film, determinadas informaciones visuales son destacadas a través del encuadre, la iluminación o el color para que el espectador se centre en ellas de forma inequívoca. De esta manera, la estrategia más elemental de realización será aquella que haga coincidir dichas informaciones visuales con los elementos de mayor importancia argumental a cada instante de la narración.

Desde este punto de vista, cada una de las imágenes de una película constituye un bloque de información que hace avanzar la historia. Y cada bloque de información posee, en principio, un sentido cerrado y completo. Un primer plano con la reacción de un actor o una toma general de un escenario basarán su sentido narrativo en la información contenida en cada uno de esos encuadres. Sin embargo, aunque esta sea la norma en la mayoría de ocasiones, la realización no siempre actúa de este modo.

Como veremos a lo largo de este capítulo, en determinadas circunstancias el sentido narrativo de la imagen fílmica estará definido no tanto por lo que ésta muestre sino por lo que ésta oculte, tanto en el interior del encuadre como fuera de los límites del mismo. En ciertas ocasiones, el director alterará las expectativas del espectador negándole cierta información visual, de la misma forma que el argumento niega a menudo determinadas claves de la historia. Como sugiere el director Abbas Kiarostami, “el cine es el arte de mostrar sirviéndose de la ocultación. El espectador tiene que imaginar, tiene que llenar las casillas vacías, tener una actitud creativa¹”.

¹ OCTAVI MARTÍ: “El cine es mostrar a través de la ocultación”. *El País*. 12 de enero de 2000. http://elpais.com/diario/2000/01/12/cultura/947631604_850215.html Consultado 20 de agosto 2015.

La estrategia que analizaremos en el presente capítulo, por tanto, se caracterizará por ocultar de diferentes maneras aspectos relevantes de la escena con el propósito de generar efectos dramáticos. En este sentido, la ocultación se separará de las demandas que la historia exigiría a una realización convencional, alterando la relación entre imagen y argumento para ofrecer una experiencia narrativa más compleja.

Distintos investigadores han examinado las estrategias de ocultación visual, señalando muchas de sus posibilidades. El espacio fuera de campo, en especial, ha sido estudiado por autores como Béla Balázs, Jean Mitry, Noël Burch o Edward Branigan, entre otros muchos. Noël Burch, por ejemplo, examina este recurso en su análisis de *Nana* (Jean Renoir, 1926):

Los planos en los que una mano entra en campo son frecuentes en *Nana*, siendo el ejemplo más sorprendente la mano de un hombre, invisible en lo demás, que entra en campo para dar de beber a la protagonista durante la escena del Bal Mabille. En un sentido, se trata aquí de un caso especial de entrada en campo, aunque, por el hecho de que una parte importante del personaje permanezca «off», el espacio-fuera-de-campo está más *presente* que cuando un personaje acaba de salir del todo².

El uso del espacio fuera de campo y de esa mayor presencia que menciona Burch será aprovechado una y otra vez por muy distintos directores a lo largo de la historia del cine, dando lugar a una extensa tradición formal y a una gran variedad de efectos dramáticos. Como en el caso de *Nana*, la mayor parte de las veces la ocultación visual se basará en no revelar el rostro de los personajes. El papel central que cumple la expresión facial en el cine narrativo es señalado por David Bordwell en uno de sus artículos, donde sugiere algunas de las posibilidades de la ocultación:

El cine ortodoxo destaca los rostros por encima de todas las demás áreas del cuerpo. Cuando no podemos acceder a las expresiones faciales, el diálogo, los gestos, las posturas o la ropa cobran una gran importancia³.

Bordwell estudia el uso de esta técnica de forma específica en el cine reciente de Jean-Luc Godard, director que despliega una gran variedad de opciones formales al respecto:

Los personajes son imposibles de identificar de una escena a otra, gracias a posiciones de cámara que cortan sus caras, las envuelven en sombras, o las dejan completamente fuera de pantalla⁴.

² NOËL BURCH: *Praxis del cine*. Fundamentos. Madrid, 2008. p. 30.

³ DAVID BORDWELL: “Adieu-au-langage: 2 +2 x 3D”. *Observations on film art*. 7 de septiembre 2014. <http://www.davidbordwell.net/blog/2014/09/07/adieu-au-langage-2-2-x-3d/> Consultado 20 de agosto 2015.

⁴ DAVID BORDWELL: “Watch those hands; or, Burt, Jean-Luc and Bill come to Cinephile Summer Camp”. *Observations on film art*. 3 de agosto 2015. <http://www.davidbordwell.net/blog/2015/08/03/watch-those-hands-or-burt-jean-luc-and-bill-come-to-cinephile-summer-camp/> Consultado 20 de agosto 2015.

Las estrategias de ocultación descritas por David Bordwell, tales como la ubicación de la cámara respecto a los personajes o el uso de la iluminación constituirán la base de nuestra investigación en este primer capítulo. Las ideas aportadas por Noël Burch en su análisis de Renoir o del propio David Bordwell en sus detallados estudios de Godard o Mizoguchi⁵ nos serán de gran utilidad a lo largo de nuestro trabajo.

En lo que respecta al objeto específico de la investigación, cabe señalar que el uso de la ocultación tiene una importancia fundamental en la obra de Steven Spielberg. La frecuencia con la que este autor introduce este tipo de estrategias, la variedad de opciones que despliega, la sofisticación que alcanza en sus casos más notables y la importancia que sus efectos dramáticos tienen en el conjunto de la narración hace que resulte pertinente examinar este recurso de la realización de forma pormenorizada.

En este sentido, si bien carecemos de estudios que aborden este asunto en toda su amplitud, determinados autores han analizado de forma ocasional algunos de los casos más llamativos. Warren Buckland, por ejemplo, analiza el uso del espacio fuera de campo en la presentación del personaje de Quint en *Tiburón* y de Indiana Jones en *En busca del arca perdida*, así como determinados segmentos de este último film en los que detecta presencias fuera de pantalla⁶. James Kendrick, por su parte, también analiza la presentación de Indiana Jones en *En busca del arca perdida*, pero interpretándola desde las premisas de su investigación. Para Kendrick, la ocultación de Indiana Jones, y en especial el uso de la oscuridad, no es tanto una manera de generar expectación visual en torno al personaje como una forma de caracterizar al héroe de forma sombría⁷.

A lo largo del presente capítulo trataremos de profundizar en el análisis de las estrategias de ocultación visual utilizadas por Steven Spielberg, a través de un estudio riguroso y detallado de su filmografía completa. De esta manera, podremos observar el funcionamiento de este recurso no sólo en casos puntuales, sino en el conjunto de su obra. Como veremos, las aportaciones narrativas de la ocultación darán lugar a efectos muy poderosos en los casos más identificables, pero también a matices sutiles en escenas que raramente han recibido atención crítica.

⁵ Las investigaciones más amplias de David Bordwell en torno al uso de la ocultación visual se centran en la filmografía de Kenji Mizoguchi, director que ofrece una enorme variedad de recursos en este sentido. Bordwell analiza distintas estrategias en *Figures traced in light: on cinematic staging*. University of California Press. Berkeley, 2005. pp. 138-139, 215-217 y en artículos como “Mizoguchi: secrets of the exquisite image”. *Observations on film art*. 10 de Mayo 2014. <http://www.davidbordwell.net/blog/2014/05/10/mizoguchi-secrets-of-the-exquisite-image/> Consultado 20 de Agosto 2015.

⁶ WARREN BUCKLAND: *Directed by Steven Spielberg: poetics of the contemporary Hollywood blockbuster*. Continuum. London, 2006. pp. 99-100, 138-139, 146-150.

⁷ JAMES KENDRICK: *Darkness in the bliss-out: a reconsideration of the films of Steven Spielberg*. Bloomsbury. New York, 2014. pp. 109-114.

1.1 LA OCULTACIÓN VISUAL EN EL CINE DE SPIELBERG

El uso de una determinada estrategia de realización por parte de un autor concreto puede explicarse en relación con factores de muy diversa índole, desde los referidos al contexto industrial en el que desarrolla su labor, al ámbito de sus preferencias estilísticas e incluso a las circunstancias concretas de rodaje. En lo que se refiere al uso de la ocultación en la filmografía de Steven Spielberg, cada uno de estos parámetros parece tener un porcentaje de influencia. Por un lado, en los años setenta, década en la que Spielberg inicia su carrera cinematográfica, la tradición formal de la ocultación había desarrollado ya una enorme variedad de estrategias. Como analizaremos más adelante, este recurso aparece de forma ocasional en los inicios del cine, pero sus usos se van expandiendo a lo largo del siglo XX hasta alcanzar una presencia mayoritaria en el *mainstream*, especialmente en determinadas situaciones argumentales.

Por otro lado, más allá de un contexto general favorable, también las circunstancias de producción pueden determinar en casos específicos el uso de esta estrategia. Por ejemplo, el empleo sistemático de la ocultación visual en *Tiburón*, donde el escualo que amenaza a los protagonistas apenas es visible en el film, parece explicarse en parte por las dificultades técnicas sufridas en el rodaje, como el propio Spielberg reconoce:

La diferencia entre hacer *Tiburón* hace treinta y un años y hacer *La guerra de los mundos* hoy, es que ahora puedo hacer cualquier cosa que pueda imaginar en una película. En aquel momento, cuando el tiburón mecánico estaba siendo reparado y yo quería rodar algo, tenía que conseguir que el agua diera miedo. Para ello confié en la imaginación del espectador y en la colocación de la cámara. Hoy en día, la película se habría hecho con un tiburón digital. Costaría muchísimo más, pero nunca se rompería. El resultado es que probablemente lo habría utilizado cuatro veces más, y la película habría sido cuatro veces menos aterradora. *Tiburón* es aterradora por lo que no se ve, no por lo que se ve⁸.

De esta manera, si bien en *Tiburón* el uso la ocultación puede ser en parte consecuencia de circunstancias técnicas adversas, sus poderosos efectos expresivos sin duda persuadieron a Spielberg, que en fases posteriores de su carrera aplica este esquema visual ya de forma totalmente premeditada:

Allen y yo decidimos mucho tiempo atrás, antes de hacer ningún boceto preparatorio, que no íbamos a enseñar el rostro de E.T. hasta pasados unos veinticinco minutos de película. Así lo escribí en el guion. Aunque E.T. y sus amigos extraterrestres aparecen en pantalla ya en el segundo o tercer plano del film, yo no quería que se viera su rostro hasta bien entrado el primer acto, y esto probablemente le supuso a Allen su mayor reto⁹.

⁸ CHRISTOPHER GOODWIN: "He's got the whole world in his hands". *The Sunday Times*. 19 de Junio 2005. <http://www.thesundaytimes.co.uk/sto/culture/article137557.ece>

⁹ GEORGE E. TURNER: "Steven Spielberg and E.T. The Extraterrestrial". *American Cinematographer*. Vol. 64, nº 1, 1983, pp. 49-80.

De esta manera, en *E.T. El extraterrestre* el uso de la ocultación ya no es fruto de inconvenientes de producción, sino todo lo contrario; sus efectos expresivos son valorados por encima de las dificultades técnicas que acarrearán. La inclinación consciente de Spielberg por el uso de la ocultación, especialmente en la presentación de personajes, puede sugerirse también al comparar los guiones de las películas con su resultado en pantalla. Ni la complejísima presentación de Indiana Jones en *En busca del arca perdida* ni la sofisticada introducción de Oskar Schindler en *La lista de Schindler* se ajustan a lo que indican las versiones disponibles de cada guion¹⁰. En ambos casos, la realización final dilata y sofisticada en un grado muy superior cada una de las presentaciones.

De esta manera, podemos considerar que en un contexto favorable hacia esta técnica, Spielberg desarrolla de forma consciente elaboradas estrategias de ocultación en busca unos efectos dramáticos concretos. Como veremos en las páginas siguientes, esto es así hasta el punto de que la ocultación visual se ajusta a cada una de las hipótesis que hemos planteado en nuestro estudio. En primer lugar, la fidelidad que el director mantiene a este esquema visual a lo largo de su filmografía es enorme. En la inmensa mayoría de sus films, desde su debut hasta su estreno más reciente, se pueden encontrar estrategias de este tipo. Por otro lado, la relación que mantiene dicho recurso con el desarrollo argumental es verdaderamente estrecha, ya que sus posibilidades se aplican a dos circunstancias narrativas muy concretas. Por un lado, Spielberg utiliza la ocultación para generar expectación visual en el momento de presentación de los personajes, y por otro, hace uso de este recurso para presentar de forma indirecta determinadas reacciones de los mismos, incrementando su impacto visual y dramático tanto en situaciones de suspense y drama como en contextos de comedia.

Al mismo tiempo, la ocultación visual en el cine de Spielberg ofrece una notable variedad formal, desplegando muy diversas posibilidades tanto en el área del encuadre como en el ámbito de la iluminación. En cada uno de estos aspectos, además, Spielberg es capaz de desarrollar usos complejos y creativos, mezclando diferentes estrategias, alargándolas en el tiempo de forma extraordinaria, o aplicándolas a grupos amplios de personajes, entre otras muchas posibilidades.

En los dos apartados siguientes estudiaremos con detalle el uso de la ocultación visual a lo largo de la filmografía de Steven Spielberg, analizando desde los recursos más sencillos a los más complejos, valorando qué efectos generan en cada situación argumental, y contextualizando brevemente cada una de las estrategias empleadas.

¹⁰ Una versión del guion de *En busca del arca perdida* fechada en 1981 está disponible en <http://www.imsdb.com/scripts/Indiana-Jones-and-the-Raiders-of-the-Lost-Ark.html>. Otra versión sin fechar del guion de *La lista de Schindler* puede consultarse en <http://www.imsdb.com/scripts/Schindler's-List.html>



1.1 *Charlot, bohemio*



1.2 *Alas*



1.3 *Alas*

1.2 OCULTACIÓN Y PRESENTACIÓN DE PERSONAJES

El objetivo del presente apartado será analizar en profundidad el uso de la ocultación visual en un momento muy específico de la narración: la presentación de los personajes. En el cine de ficción, y especialmente en el *mainstream*, los personajes sostienen la mayor parte del desarrollo argumental, por lo que una de las funciones principales de la realización es jerarquizar sus acciones, reacciones o diálogos. Mediante el uso de los tamaños de plano, el movimiento de cámara o los desplazamientos de los propios actores, la realización subraya en mayor o menor medida acciones especialmente destacables, diálogos que contengan información decisiva o reacciones que revelen emociones importantes para la trama. De igual manera, la realización puede destacar también a los personajes en sí mismos, otorgándoles un tratamiento visual específico que los diferencie del resto en su primera aparición en pantalla.

En el cine narrativo de ficción este tratamiento especial suele emplearse generalmente para diferenciar a los protagonistas, llevando a cabo una jerarquización visual basada en recursos muy diversos. En este sentido, junto a las posibilidades que ofrecen el movimiento interior o exterior del plano, se integran también las opciones de la ocultación visual. Esta estrategia, basada fundamentalmente en dilatar la presentación del rostro de los personajes, es capaz de crear expectativas narrativas muy poderosas, con ciertas ventajas sobre el resto de opciones visuales. Por un lado, la ocultación permite dilatar en el tiempo de forma variable el momento de la presentación. Por otro, hace posible introducir información narrativa relevante sobre los personajes a la vez que se dramatiza su aparición. Como repasaremos brevemente a continuación, la ocultación visual ha desarrollado a lo largo de la historia posibilidades muy variadas, que conviene considerar a la hora de poner en contexto el cine de Spielberg.

La presentación de los protagonistas, en los primeros años de desarrollo cinematográfico, es raramente dramatizada. Las películas de ficción rodadas en las décadas de 1890 y 1900 son piezas muy breves, donde el escaso desarrollo de los personajes no parece justificar la dramatización de sus apariciones en pantalla. Al mismo tiempo, el estado aún embrionario del lenguaje visual hace que los directores no parezcan plantearse todavía generar efectos expresivos. A mediados de la década de 1910, sin embargo, el desarrollo de historias más largas y complejas empiezan a dar cabida a presentaciones algo más sofisticadas. Un ejemplo de ello aparece en el plano inicial de *Charlot, bohemio* (*The vagabond*, Charles Chaplin, 1916). Un encuadre general de la puerta de un bar nos muestra de forma parcial a un personaje que se acerca lentamente (Fig. 1.1). El bastón y los zapatos del personaje, así como su particular forma de andar, crean poderosas expectativas sobre su identidad, que son confirmadas al abrirse la puerta. Gracias a la ocultación, la presentación de Charlot resulta mucho más dramática de lo que hubiera sido mediante un encuadre directo de su rostro.

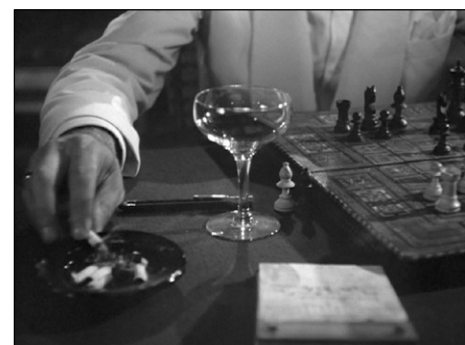
El uso de la ocultación, sin embargo, es todavía extremadamente ocasional en la década de 1910. De hecho, en estos años, una estrategia habitual de presentación de personajes consiste en introducir un intertítulo con el nombre del protagonista, y a continuación un plano medio del mismo. Así se presentan los personajes de films como *Judith of Bethulia* (David W. Griffith, 1913) o *La marca del fuego* (*The cheat*, Cecil B. DeMille, 1915). Aunque este recurso aparece también en ciertas películas de los años veinte, en esta década podemos encontrar casos muchos más frecuentes de ocultación visual. Por ejemplo, en *Alas* (*Wings*, William A. Wellman, 1927) el director oculta deliberadamente el rostro de Jack, uno de los protagonistas, en el plano inicial de la película (Fig. 1.2). El personaje es introducido durmiendo de espaldas a la cámara, hasta que tras unos segundos despierta y se gira, revelando su rostro (Fig. 1.3). Encuadrar a los personajes de espaldas y revelarlos través de su propio movimiento será, como veremos, una estrategia extremadamente frecuente.

A medida que avanzan las décadas, la ocultación visual se enriquece con nuevas posibilidades en el contexto de nuevos géneros. En el cine de terror de los años treinta, por ejemplo, el uso del encuadre sirve para ocultar el rostro tanto de *Drácula* (Tod Browning, 1931) como de *Frankenstein* (James Whale, 1931) en el momento de su presentación. Fritz Lang, por su parte, también oculta al asesino de *M, el vampiro de Düsseldorf* (*M*, 1931), pero en este caso haciendo uso de la sombra que éste proyecta (Fig. 1.4). Estos recursos, por otro lado, pueden sofisticarse dilatando la ocultación o introduciendo información narrativa relevante en la misma. La presentación de Rick Blaine en *Casablanca* (Michael Curtiz, 1943) es un ejemplo de ambas cosas. El director evita mostrar el rostro de Rick no en uno sino en tres planos consecutivos, y en el tercero de ellos caracteriza al personaje a través de diversos objetos (Fig. 1.5). Tanto la mano de Rick sosteniendo el cigarrillo, como la copa de alcohol y el tablero de ajedrez aportan información muy significativa sobre el carácter del personaje.

La ocultación dilatada en el tiempo, por otro lado, puede ser todavía mucho más extrema. En *Ben-Hur* (William Wyler, 1959), por ejemplo, el director decide dar un tratamiento especial al personaje de Jesucristo, y para ello evita mostrar su rostro en todas y cada una de las ocasiones en que aparece en pantalla a lo largo del film (Fig. 1.6). De esta manera, al no asociarlo con un rostro humano concreto, logra que adquiriera una dimensión mucho más impactante y sobrenatural. El uso de la ocultación visual, finalmente, alcanza en las últimas décadas del siglo XX una presencia mayoritaria, especialmente en el *mainstream*. La presentación de los protagonistas a través de este recurso aparece en una ingente cantidad de películas, desde *El Cid* (Anthony Mann, 1961) a *Conan el bárbaro* (*Conan the barbarian*, John Milius, 1982) pasando por *Terminator II* (*Terminator II: Judgment day*, James Cameron, 1991) o *Up* (Pete Docter y Bob Peterson, 2009). En esta última, la ocultación genera expectativas sobre la identidad de Kevin aportando al mismo tiempo un sentido cómico a la escena (Fig. 1.7).



1.4 *M, el vampiro de Düsseldorf*



1.5 *Casablanca*



1.6 *Ben-Hur*



1.7 *Up*



1.8 *La guerra de los mundos*



1.9 *Minority report*



1.10 *La terminal*



1.11 *Tiburón*

Ocultación y presentación de personajes en el cine de Spielberg

Todas y cada una de las posibilidades de ocultación visual que hemos analizado en nuestra breve introducción histórica son utilizadas por Steven Spielberg a lo largo de su filmografía. El director norteamericano oculta muy frecuentemente el rostro de los protagonistas en su primera aparición en la historia, tanto a través de sencillas estrategias visuales como de recursos de realización mucho más sofisticados. Si bien podemos encontrar en sus películas presentaciones de personajes dramatizadas a través de movimientos de cámara o desplazamientos de los propios actores, las estrategias más elaboradas y visualmente impactantes se basan generalmente en el uso de la ocultación visual.

Por otra parte, como podremos comprobar a continuación, Spielberg desarrolla una notable coherencia narrativa en la articulación de estos recursos. Dependiendo de las características de cada personaje, gradúa de forma precisa la intensidad dramática de la ocultación. Los personajes más carismáticos, extravagantes, o peligrosos reciben las presentaciones más sofisticadas, mientras que los protagonistas con personalidades más convencionales son mostrados mediante estrategias de ocultación menos dramáticas, o bien introducidos de forma directa. Analizaremos todas estas posibilidades en las páginas siguientes, estudiando tanto los recursos más elementales como las estrategias más sofisticadas.

El primer aspecto de la ocultación que analizaremos en profundidad es el uso del encuadre, donde trataremos de distinguir cada uno de los matices y opciones posibles. En este sentido, una de las estrategia más elementales empleada por Spielberg en sus películas consiste en encuadrar por la espalda a los personajes en el momento de su presentación, tal y como veíamos en el ejemplo de *Alas*. Spielberg recurre a este sencillo esquema formal en multitud de ocasiones a lo largo de su filmografía. En *La guerra de los mundos*, por ejemplo, este recurso es utilizado para generar cierta expectación en la primera aparición de Mary Ann, la ex-mujer del protagonista. Cuando Ray Ferrer llega a su casa al inicio del film, un plano de la mujer, de espaldas a la cámara, nos advierte de su presencia (Fig. 1.8). Ray la observa durante unos instantes, hasta que un corte de montaje nos revela su rostro. Durante los breves segundos en que Mary Ann no es presentada, se genera una cierta expectación visual en torno a ella, contribuyendo así a incrementar su estatus dramático.

Pero si bien en *La guerra de los mundos* esta forma elemental de ocultación es aplicada a un personaje secundario, en otras películas se utiliza el mismo recurso para presentar a protagonistas y antagonistas. En *Minority report*, por ejemplo, un *travelling* sigue por la espalda a John Anderton en su primera aparición, hasta que un corte de montaje nos revela su rostro (Fig. 1.9). La misma estrategia es utilizada en la presentación de Dixon, el director de seguridad del aeropuerto de Nueva York, que hace el papel de antagonista en *La terminal* (Fig. 1.10).

Una táctica muy similar es utilizada también en la presentación de Martin Brody, el protagonista de *Tiburón*, aunque en este caso la ocultación se ve enriquecida con una información narrativa relevante. El primer plano en que vemos a Brody no sólo se encuentra de espaldas, sino que aparece además enfrentado con el mar (Fig. 1.11). Contraponer a Brody con el océano en su primera aparición parece anticipar simbólicamente los problemas que enfrentará durante la historia. Brody tendrá que luchar contra el tiburón asesino, pero también contra su propio miedo al agua.

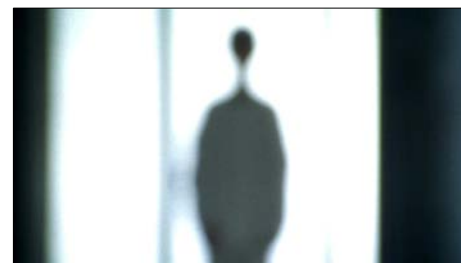
Por otro lado, si bien las presentaciones de Anderton, Dixon o Brody no parecen especialmente impactantes tratándose de personajes muy relevantes en la trama, su grado de dramatización resulta perfectamente coherente con las características personales de los mismos. Todos ellos son hombres relativamente corrientes que acaban envueltos en tramas muy singulares, por lo que dramatizar su aparición de forma moderada parece una decisión narrativamente correcta. Spielberg utiliza este mismo enfoque en la presentación de otros protagonistas relativamente comunes, como es el caso de Dorinda en *Always* o de Avner en *Munich*. Pero incluso cuando Spielberg aplica este recurso a personajes verdaderamente excepcionales, lo hace con una justificación narrativa. Tanto el carismático ‘Papa’, jefe del clan mafioso de *Munich* como el legendario presidente Abraham Lincoln en *Lincoln*, son presentados con una sencilla combinación de encuadre por la espalda y corte de montaje. En ambos films, sin embargo, el enfoque de Spielberg es precisamente humanizarlos, presentándolos en todo momento como hombres familiares, por lo que no dramatizar excesivamente su aparición en pantalla resulta de nuevo una opción coherente.

Una segunda forma de ocultación basada en el encuadre, de la que también vimos diferentes ejemplos en nuestra introducción, consiste en dirigir la atención del espectador hacia partes del cuerpo alternativas al rostro. Esta estrategia, como ocurría en *Charlot, bohemio* o en *Casablanca*, facilita la introducción de información capaz de caracterizar a los personajes. Un ejemplo de ello podemos encontrarlo en *Tiburón*. Cuando los ciudadanos de Amity se reúnen para decidir qué hacer tras los ataques del tiburón, un plano de una mano arañando ruidosamente una pizarra interrumpe el debate (Fig. 1.12). La acción, inmediatamente, genera expectativas sobre el autor de la misma, que es presentado con un corte de montaje poco después. Presentar a Quint, el irreverente marinero, realizando una acción muy molesta, resulta totalmente coherente con el carácter del protagonista.

Un caso similar aparece en *Inteligencia artificial*, en la presentación de David, el niño-robot protagonista. El plano en el que aparece por primera vez nos muestra al personaje completamente desenfocado (Fig. 1.13), y a medida que avanza hacia la cámara, un paneo vertical se centra en sus pies (Fig. 1.14). El niño da un paso hacia atrás, para luego volver a avanzar, revelando con esta acción lo cohibido que se siente ante su adopción por una familia humana. De nuevo, un corte de montaje cierra la presentación.



1.12 *Tiburón*



1.13 *Inteligencia artificial*



1.14 *Inteligencia artificial*



1.15 *El imperio del sol*



1.16 *El imperio del sol*



1.17 *El imperio del sol*



1.18 *Amistad*

Este tipo de estrategias dramatizan la presentación de otros muchos personajes de la filmografía de Spielberg. Los planos de las piernas de los protagonistas, en concreto, son utilizados en la presentación de Belloq en *En busca del arca perdida*, del anciano Ryan en *Salvar al soldado Ryan* o del jefe de la tribu india en *Indiana Jones y el templo maldito*.

Estos recursos, por otro lado, pueden alcanzar efectos aún más poderosos utilizándose de forma continuada dentro de una misma secuencia, dilatando así en el tiempo la ocultación. Este enfoque concreto es el que aplica Spielberg en *El imperio del sol* para generar expectación en torno al personaje de Basie. El uso repetido de la ocultación visual tiene en este caso un componente especialmente expresivo, que contribuye a acentuar el carácter misterioso y esquivo del personaje interpretado por John Malkovich. La primera vez que Basie aparece en pantalla, Spielberg encuadra las manos del personaje mientras cocina (Fig. 1.15). Instantes después, cuando Jim, el protagonista, habla durante un rato con él, Spielberg introduce otro plano donde se sigue ocultando su cara (Fig. 1.16). Poco después, el director corta a un primer plano del personaje, pero en esta ocasión tampoco se nos muestra su rostro completo (Fig. 1.17). Es su gorra la que nos tapa ahora sus ojos, retrasando de nuevo el momento de la presentación. Basie se coloca entonces las gafas de sol de Jim, que ocultan sus ojos durante el resto de la secuencia. No será hasta dos escenas más tarde, cuando unos soldados japoneses le propinen una tremenda paliza, que el director nos revelará su semblante al completo.

La suma de encuadres que ocultan el rostro dentro de una misma secuencia es utilizada también en otras ocasiones por Spielberg. En la presentación de Rufio en *Hook*, por ejemplo, varios encuadres consecutivos se centran en distintas partes de su cuerpo mientras se desliza en monopatín o hace piruetas por el aire, justo antes de revelar su identidad. La suma de encuadres, por otro lado, puede obtener efectos dramáticos similares no ya dejando el rostro fuera de pantalla sino mostrándolo con demasiado detalle. En *Amistad*, por ejemplo, Spielberg dramatiza la presentación de Cinque a través de planos extremadamente cercanos de su cara (Fig. 1.18). El director nos muestra tanto su boca como sus ojos, pero en ningún momento nos permite ver su rostro completo, por lo que la sensación del espectador es que la presentación está incompleta.

Los ejemplos analizados hasta el momento, por otro lado, cumplen de forma eficaz su propósito dramático, pero no presentan una excesiva complejidad formal. Se trata de recursos relativamente habituales en el *mainstream*, que muchos directores emplean. Sin embargo, los casos que analizaremos a continuación despliegan una sofisticación mucho mayor, que ya no resulta tan frecuente. Al combinar el uso del encuadre con el movimiento de cámara o el desplazamiento de los personajes, Spielberg es capaz de generar efectos mucho más elaborados. Un ejemplo de ello podemos encontrarlo en la presentación del capitán Garfio en *Hook*.

1.19 *Hook*1.20 *Hook*1.21 *Hook*1.22 *Hook*1.23 *Hook*1.24 *Hook*

Para mostrarnos por primera vez al excéntrico capitán, Spielberg introduce un plano que combina el uso del encuadre, los cambios de foco, y el movimiento de actores y cámara. En una determinada escena del film, el capitán sale de su camarote, y la cámara encuadra el garfio, su elemento más representativo (Fig. 1.19). A continuación, un *travelling* sigue el movimiento del capitán al acercarse hasta la barandilla del barco (Fig. 1.20). En ese momento, un cambio de foco dirige nuestra atención hacia los piratas agrupados en cubierta, que jalean a su líder (Fig. 1.21). Tras unos instantes, entra en campo por la izquierda del encuadre el personaje de Smee, provocando un nuevo cambio de foco al primer término (Fig. 1.22). Smee intercambia unas palabras con Garfio, y el capitán se gira para responderle. Vemos entonces por primera vez su rostro, pero solamente de perfil (Fig. 1.23). Tras un nuevo diálogo, el capitán se gira del todo hacia la cámara, revelando por fin su rostro completo (Fig. 1.24).

Spielberg, a lo largo de la presentación, vuelve a hacer uso de la ocultación visual para crear expectativas y dramatizar la acción, pero de un modo mucho más elaborado. Como en casos anteriores, el plano se inicia encuadrando la mano del personaje. Pero si en *El imperio del sol* las manos de Basie no aportaban ninguna información relevante, en este caso el garfio sí resulta muy representativo, por lo que presentarlo en primer lugar establece sólidamente su valor en la narración. Por otro lado, si en ejemplos anteriores se utilizaban encuadres consecutivos que dilataban la ocultación, en este caso dichos encuadres aparecen unidos dentro de un mismo plano gracias al movimiento de cámara. La continuidad espacial y temporal hace que se genere un arco dramático progresivo, en el que la presentación del rostro, colocada al final de la toma, cobra mayor importancia narrativa. Finalmente, la revelación resulta mucho más dramática al producirse de un modo gradual, gracias a un giro paulatino del actor que alarga el suspense más de lo que haría un corte de montaje.



1.25 *Indiana Jones y el reino...*



1.26 *Indiana Jones y el reino...*



1.27 *Indiana Jones y el reino...*



1.28 *Indiana Jones y el reino...*



1.29 *Indiana Jones y el reino...*



1.30 *Indiana Jones y el reino...*



1.31 *Indiana Jones y el reino...*



1.32 *Indiana Jones y el reino...*

Un ejemplo de características similares, en el que se introducen nuevas variables visuales, aparece en *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*. En este caso, el encuadre, el movimiento de cámara y el desplazamiento de los actores se coordinan ya no para dramatizar la aparición del villano, sino del héroe del film. El plano de presentación se inicia cuando un grupo de soldados rusos saca a Indiana Jones del maletero donde lo tenían encerrado, tirándolo al suelo junto a su sombrero. La cámara nos muestra entonces un plano del célebre fedora (Fig. 1.25). El protagonista, del que sólo vemos sus piernas, rodea al sombrero y lo recoge (Fig. 1.26). La cámara sigue entonces el movimiento ascendente de su mano, y se eleva hasta enseñarnos la puerta de un coche, donde se proyecta la sombra del personaje (Fig. 1.27). Indiana se coloca entonces el sombrero en la cabeza, formando una silueta perfectamente reconocible, y de una gran fuerza visual (Fig. 1.28). Terminada esta acción, la cámara se acerca mediante un *travelling* a la puerta del coche, de la que sale uno de los soldados rusos (Fig. 1.29). El militar avanza hacia la derecha dando instrucciones al grupo, y otros soldados lo acompañan en su movimiento (Fig. 1.30). El desplazamiento de la cámara, finalmente, se detiene al revelar la espalda de Indiana Jones (Fig. 1.31). El plano se cierra con un giro del personaje sobre sí mismo, desvelando por fin su rostro (Fig. 1.32).

La intrincada coreografía permite a Spielberg integrar dentro de un mismo plano las capacidades de ocultación visual de muchas de las estrategias estudiadas. El encuadre, una vez más, empieza destacando un elemento muy relevante del personaje. A esto se une el uso de las sombras, que sugieren la presencia del mismo de forma sutil. Por último, un nuevo encuadre de la espalda del personaje retrasa por un instante la revelación, que se cierra con un giro gradual del protagonista. Combinando todos estos elementos, Spielberg presenta al personaje de un modo impactante, haciendo mucho más emocionante este momento del film.

1.33 *Salvar al soldado Ryan*1.34 *Salvar al soldado Ryan*1.35 *Salvar al soldado Ryan*1.36 *Salvar al soldado Ryan*1.37 *Salvar al soldado Ryan*1.38 *Salvar al soldado Ryan*1.39 *Salvar al soldado Ryan*1.40 *Salvar al soldado Ryan*

Una última estrategia basada en estos mismos parámetros es utilizada en la compleja presentación del capitán John Miller, el protagonista de *Salvar al soldado Ryan*. En este caso, la toma se inicia enseñándonos el temblor de la mano derecha del capitán, un rasgo que tendrá relevancia narrativa a lo largo del film (Fig. 1.33). Miller intenta a continuación abrir una cantimplora (Fig. 1.34), y cuando consigue quitar el tapón, la cámara panea rápidamente hacia arriba siguiendo su movimiento. Sin embargo, la cuidadosa colocación de los elementos impide que veamos su rostro, tapado por la propia cantimplora (Fig. 1.35). Cuando Miller termina de beber, vuelve a agacharse rápidamente, y entonces es el casco lo que nos impide ver su rostro (Fig. 1.36). Sin embargo, este nuevo movimiento hace visible el símbolo de capitán que lleva pintado en el casco, estableciendo así el rango militar del protagonista. Poco después, Miller levanta la cabeza lentamente (Fig. 1.37), pasando de forma progresiva de la sombra a la luz, y revelando así su rostro (Fig. 1.38). De nuevo, una precisa coreografía de movimientos dilata la presentación del protagonista. Sin embargo, el plano no termina con esta revelación. A partir de este momento la cámara empieza a retroceder, mostrando a los demás soldados que ocupan la embarcación (Fig. 1.39). El *travelling*, además de revelar a los personajes, sirve para contrastar el casco de Miller con los de los otros soldados, totalmente carentes de símbolos. Finalmente, el último tramo del plano muestra cómo los soldados más jóvenes tiemblan de miedo o vomitan, algo que vuelve a contrastar con la serenidad de Miller (Fig. 1.40).

La complejidad formal del plano y su capacidad de síntesis narrativa es verdaderamente destacable. Spielberg, en pocos segundos, logra establecer de forma sólida no uno sino varios rasgos relevantes del personaje integrándolos de forma orgánica en la narración. El plano, además, vuelve a retrasar con habilidad la presentación del rostro, graduando su revelación tanto a través de la iluminación como del movimiento interior.



1.41 *Tiburón*



1.42 *Parque jurásico*



1.43 *Parque jurásico*



1.44 *Parque jurásico*

En los ejemplos expuestos hasta el momento hemos analizado los diversos efectos que genera la ocultación visual en la presentación de personajes humanos. Sin embargo, Spielberg aplica exactamente los mismos principios a la hora de dramatizar la aparición de animales o extraterrestres que alcancen protagonismo en la trama. De hecho, las estrategias de ocultación sostenidas en el tiempo de forma más notable corresponden en muchas ocasiones a este tipo de personajes.

Como ya anticipábamos en la introducción del capítulo, una de las películas en las que la ocultación cumple un papel más relevante es *Tiburón*. Durante la primera parte del film, el director despliega todo tipo de estrategias visuales que permiten narrar la historia sin revelar el aspecto del peligroso escualo. En la escena inicial, por ejemplo, el director se limita a mostrar puntos de vista subjetivos del animal justo antes de atacar a Chrissie. Cuando minutos después el pequeño Alex Kintner es devorado en la playa, la estrategia es exactamente la misma. En una secuencia posterior en la que dos pescadores nocturnos tratan de cazar al tiburón, sólo somos conscientes de sus movimientos por cómo arrastra por el agua un trozo de embarcadero. Más adelante, en el ataque llevado a cabo en la laguna, es la aleta del tiburón lo que genera expectación sobre su presencia (Fig. 1.41). Finalmente, el primer plano en el que vemos de forma completa al animal aparece en la misma secuencia, a los 60 minutos exactos de película.

Otro film en el que el uso de la ocultación prolongada también resulta relevante es *Parque jurásico*. En esta película, de hecho, la aparición de cada una de las especies de dinosaurio es dramatizada visualmente. Sin embargo, la ocultación visual es empleada únicamente con el dilophosaurio, el tiranosaurio y los velociraptores, es decir, con aquellos animales que representan un grave peligro para los protagonistas. La primera aparición del dilophosaurio, en concreto, es sugerida en un plano donde sus patas cruzan fugazmente por el encuadre, instantes antes de atacar a Nedry (Fig. 1.42). El tiranosaurio, sin embargo, es presentado de un modo más largo y elaborado. Antes de revelarnos su aspecto, Spielberg muestra cómo sus pasos hacen temblar el agua de un vaso, y poco después, cómo una cabra aparece despedazada por su ataque. Finalmente, el primer plano donde aparece el cuerpo del animal es un encuadre de sus patas delanteras, apoyadas en un cable de seguridad electrificado (Fig. 1.43). Como ocurría en ejemplos anteriores, las estrategias de ocultación permiten aportar a la vez información relevante. En este caso, el encuadre retrasa la presentación completa del animal, indicando a la vez que los sistemas de seguridad no funcionan, y que los protagonistas corren un grave peligro.

El uso más prolongado de la ocultación en esta película, sin embargo, es el que se aplica a los velociraptores. Si bien la primera imagen que vemos de los mismos aparece en el minuto 3 de película (Fig. 1.44), no se nos muestra un velociraptor completo hasta el ataque que sufre Ellen Sattler en la sala de mandos, a la hora y 39 minutos de película.

El caso más extremo de ocultación de toda la filmografía de Spielberg, sin embargo, se produce en *El diablo sobre ruedas*. En este film, el papel del antagonista lo desempeña el conductor de un camión que trata de atropellar a David Mann, un viajante de comercio, sin motivo alguno. Spielberg aplica una y otra vez estrategias de ocultación visual sobre el conductor del camión, de manera que sólo vemos planos de sus botas o encuadres de sus manos manejando el vehículo (Fig. 1.45). Sin embargo, lo particular del caso es que Spielberg decide no revelar en ningún momento su rostro, ni siquiera al final del film. De esta manera, el tratamiento visual aplicado no sólo genera suspense sobre su identidad sino que deshumaniza por completo al personaje, hasta el punto de que es el mismo camión el que parece adquirir personalidad propia. La ausencia total de reacciones, como veremos en el apartado siguiente, puede generar efectos expresivos muy poderosos dependiendo del contexto argumental. Este uso de la ocultación, en cierta manera, remite a la estrategia utilizada por William Wyler en *Ben-Hur*. Si allí el director rehusaba mostrar en todo momento el rostro de Jesucristo para potenciar su cualidad divina, en este caso Spielberg utiliza la misma táctica para expresar exactamente lo contrario.

Por otro lado, tanto en el caso de *El diablo sobre ruedas* como en la mayoría de ejemplos analizados hasta el momento, las estrategias de ocultación se han basado fundamentalmente en el uso del encuadre. Sin embargo, pese a que esta estrategia es la más utilizada por Spielberg con diferencia, este director también recurre ocasionalmente a la iluminación para alcanzar fines dramáticos similares. La forma en que el rostro de los personajes es iluminado puede servir para ocultar, en distintos grados, su identidad. En *Indiana Jones y la última cruzada* aparece un ejemplo representativo. Cuando el protagonista, hacia el final de la película, llega a la sala del grial, se encuentra con uno de los legendarios caballeros cruzados (Fig. 1.46). El contraluz utilizado y la escasa luz de relleno dejan en penumbra el rostro del caballero, que es presentado poco después.

Una disposición de la luz semejante se produce también en *Hook*, en la presentación de la abuela Wendy. La primera aparición de la anciana se produce en un plano en el que un nuevo contraluz evita la presentación de su rostro, creando cierto misterio sobre el personaje (Fig. 1.47). En este caso, además, Spielberg utiliza el desplazamiento de la propia actriz para gestionar la revelación de forma gradual. La abuela Wendy baja las escaleras poco a poco, hasta entrar en un área iluminada que muestra por primera vez su imagen (Fig. 1.48). Un uso aún más extremo de este recurso aparece en la presentación de Golda Meir en *Munich*. La primera aparición de la Primer Ministro de Israel se basa también en un contraluz, pero esta vez sin ningún tipo de relleno, dando lugar a una silueta completamente oscura (Fig. 1.49). Introduciendo al personaje de este modo, Spielberg parece sugerir el carácter duro y resolutivo de Meir. Éste será fundamental en la decisión de vengar los asesinatos de Munich, un hecho que pondrá en marcha toda la trama de la película.



1.45 *El diablo sobre ruedas*



1.46 *Indiana Jones y la última cruzada*



1.47 *Hook*



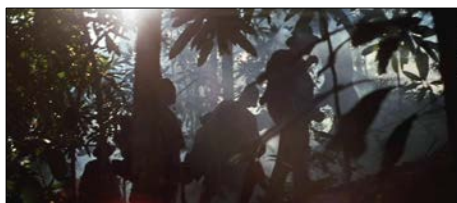
1.48 *Hook*



1.49 *Munich*



1.50 *En busca del arca perdida*



1.51 *En busca del arca perdida*



1.52 *En busca del arca perdida*



1.53 *En busca del arca perdida*



1.54 *En busca del arca perdida*



1.55 *En busca del arca perdida*

Como podemos comprobar, el análisis global de la filmografía de Steven Spielberg nos demuestra que la presentación de los personajes es un momento de la narración que este director considera extremadamente relevante. La frecuencia con que utiliza la ocultación visual y la variedad de posibilidades que emplea resultan muy destacables. Sin embargo, esta estrategia puede alcanzar un nivel de complejidad aún mayor en determinadas presentaciones de personajes. En las dos últimas escenas que analizaremos en este sentido, Spielberg integra todas las estrategias anteriormente comentadas dentro de elaboradas secuencias, que alargan la ocultación de forma notable. La primera de ellas, perteneciente a la escena inicial de *En busca del arca perdida*, sirve para presentar al personaje de Indiana Jones por primera vez en toda la saga. Durante 2 minutos y 50 segundos, el encuadre, la iluminación y el movimiento interior se articulan para ocultar su rostro, mostrándonos a la vez un gran número de acciones sin perder en ningún momento la claridad narrativa.

La secuencia se inicia con un grupo de exploradores que avanza por la selva, en busca de un antiguo templo indígena. En la primera toma del film, vemos ya cómo entra desde fuera de campo el personaje de Indiana Jones (Fig. 1.50). El protagonista se detiene en el centro del encuadre, de espaldas a la cámara, y el contraluz convierte la silueta de su sombrero en el elemento más sobresaliente. Este detalle resulta narrativamente relevante, ya que en planos posteriores el sombrero nos ayudará a distinguir con claridad al protagonista, al carecer de información sobre su rostro. En los planos siguientes se nos muestra a toda la expedición avanzando por la selva, y Spielberg continúa ocultándonos el rostro de Indiana Jones a través de distintos medios.

En ocasiones lo hace utilizando la iluminación, colocando al personaje a contraluz (Fig. 1.51). Otras veces, introduce encuadres de partes de su cuerpo alternativas al rostro, generalmente la espalda o las piernas (Fig. 1.52). También emplea tamaños de plano muy generales que permiten seguir el desarrollo de la acción, pero sin revelar los rasgos del protagonista (Fig. 1.53). Al mismo tiempo, si bien el director se preocupa de ocultar la identidad del héroe, nos muestra con toda claridad al resto de personajes, lo que resalta aún más el tratamiento visual diseñado para el protagonista. En determinadas situaciones, sin embargo, esta ausencia de reacciones de Indiana Jones genera efectos expresivos específicos que van más allá de la creación de suspense respecto a su identidad.



1.56 *En busca del arca perdida*



1.57 *En busca del arca perdida*



1.58 *En busca del arca perdida*

Un ejemplo de ello es el momento en que el protagonista encuentra una flecha envenenada, que indica la cercana presencia de los peligrosos indios hovitos (Fig. 1.54). La ausencia de reacción por parte de Indiana, al estar encuadrado al nivel de la cintura, enfatiza expresivamente su temple y determinación ante el peligro. Estos rasgos destacan aún más comparados con el temor que sienten los personajes que lo acompañan, cuya reacción sí se nos muestra claramente, dentro de la misma toma (Fig. 1.55).

Pero la secuencia sigue avanzando, y se nos muestra entonces cómo los exploradores llegan hasta un río, donde el protagonista se detiene a consultar un mapa (Fig. 1.56). De nuevo, el uso del encuadre sirve para mantener la incógnita sobre su aspecto, permitiendo revelar al mismo tiempo las reacciones de otros personajes. Este mismo enfoque se mantiene en una breve secuencia de acción en la que acaba interviniendo el protagonista. Instantes después de mirar el mapa, Barranca, uno de los personajes que acompañan a Indiana, decide traicionarlo. Aprovechando que está detrás de él, se dispone a dispararle por la espalda. Sin embargo, el sonido del cargador hace que el héroe advierta lo que sucede y reaccione. Pero la reacción de Indiana no se nos muestra en un primer plano convencional, que obligaría a desvelar el rostro. A Spielberg le basta un sutil movimiento del personaje a contraluz para informar al espectador (Fig. 1.57). El leve giro de la cabeza de Indiana hacia la izquierda indica que el protagonista es consciente de lo que está ocurriendo.

La subsecuente escena de acción se desarrolla, una vez más, sin desvelarnos la identidad del héroe. Éste se defiende con su látigo y logra quitarle la pistola a Barranca, algo que apreciamos en varios planos cortos (Figs. 1.58, 1.59) y en un plano general donde el protagonista aparece a lo lejos y en penumbra (Fig. 1.60). Finalmente, superado el peligro, se cierra por fin la presentación. Utilizando la iluminación y el movimiento del propio personaje, Spielberg resuelve de forma gradual el clímax de la escena. Indiana se acerca a la cámara al tiempo que entra progresivamente en una zona de luz, y descubrimos por fin su identidad (Fig. 1.61-1.62).

Mediante la combinación de múltiples estrategias de ocultación visual enlazadas a lo largo de la secuencia, Spielberg es capaz de dramatizar de forma extraordinaria la presentación del protagonista, fortaleciendo enormemente su estatus narrativo. La presentación de Indiana Jones en este film es un ejemplo de hasta qué punto la ocultación puede llevar al límite sus posibilidades a la hora de dar forma a la experiencia del espectador.



1.59 *En busca del arca perdida*



1.60 *En busca del arca perdida*



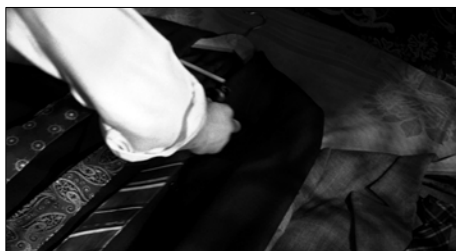
1.61 *En busca del arca perdida*



1.62 *En busca del arca perdida*



1.63 *La lista de Schindler*



1.64 *La lista de Schindler*



1.65 *La lista de Schindler*



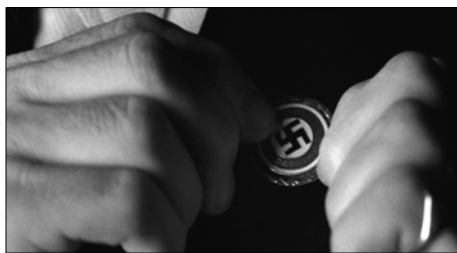
1.66 *La lista de Schindler*



1.67 *La lista de Schindler*



1.68 *La lista de Schindler*



1.69 *La lista de Schindler*

La última presentación que analizaremos en este apartado despliega también una complejidad muy notable, incorporando en este caso otras posibilidades distintas. Se trata de la primera aparición de Oskar Schindler, el carismático protagonista de *La lista de Schindler*, y se desarrolla en dos escenas consecutivas. La primera muestra cómo Oskar se prepara para acudir a un club nocturno, y la segunda nos enseña de qué manera entra en el mismo. Cada tramo de la presentación, por otro lado, se basa en una estrategia visual diferente. Si el primer tramo utiliza varios encuadres consecutivos que ocultan el rostro a la vez que establecen información relevante, el segundo se basa en un largo movimiento de cámara que culmina con la revelación del rostro. Ambas estrategias son combinadas con maestría, dando lugar a una presentación visualmente impactante.

El primer tramo de la presentación se centra en las diferentes actividades que realiza Oskar Schindler cuando se prepara en su habitación. Cada uno de los diez planos que integran la escena muestran acciones que anticipan algunos de los rasgos más representativos del personaje. En la primera de las tomas vemos cómo Schindler se sirve un vaso de alcohol, costumbre que repetirá con mucha frecuencia en la película (Fig. 1.63). El segundo plano de la escena muestra cómo Schindler se esmera en encontrar una corbata que combine con la chaqueta (Fig. 1.64), mientras que las tres tomas siguientes revelan cómo elige y se coloca unos gemelos (Fig. 1.65). Dos planos más son utilizados para mostrar cómo el personaje ajusta el nudo de su corbata (Fig. 1.66) y acomoda cuidadosamente su pañuelo (Fig. 1.67). Además de ocultar la identidad del personaje, cada uno de estos planos revelan el cuidado absoluto de la imagen y las formas que tiene el protagonista, una cualidad que aparecerá una y otra vez a lo largo del film.

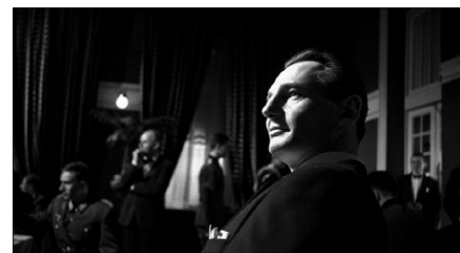
Pero la presentación continúa con nuevos encuadres que aportan nuevas informaciones relevantes. El siguiente plano muestra un cigarrillo encendido y un gran fajo de billetes, sobre el que Oskar deposita un reloj (Fig. 1.68). Además de establecer la afición al tabaco del protagonista y presentar su reloj, que tendrá relevancia en un momento posterior de la trama, el plano incorpora un elemento crucial para el personaje: el dinero. A lo largo del film, el empresario utilizará grandes cantidades de dinero para superar los obstáculos que se le presenten, sobornando a los mandos nazis para conseguir así sus objetivos. Los billetes que prepara en esta escena, de hecho, servirán para agasajar a los nazis por primera vez.

1.70 *La lista de Schindler*1.71 *La lista de Schindler*1.72 *La lista de Schindler*

Finalmente, la escena se cierra con otra información crucial. En la última de las tomas, Oskar se coloca una insignia con el símbolo nazi, dejando claro al espectador a qué bando pertenece (Fig. 1.69). En menos de un minuto, el director ha presentado visualmente varios de los rasgos esenciales del personaje, creando a la vez expectativas respecto a su apariencia con sencillos encuadres unidos por cortes de montaje. El siguiente plano de la película, sin embargo, emplea un complicado movimiento de cámara que abarca la parte final de la presentación.

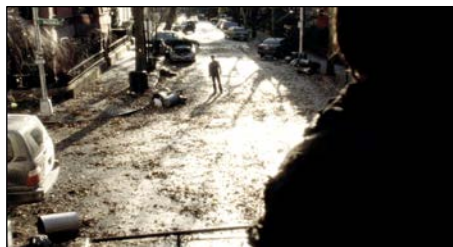
La toma se inicia con un *travelling* que sigue a Oskar de espaldas a la cámara mientras avanza por una sala (Fig. 1.70). El personaje camina hasta encontrarse con el metre del establecimiento, y se inclina para hablar con él. Tras susurrarle algo al oído, vemos cómo el protagonista le ofrece disimuladamente unos billetes, y éste los acepta (Fig. 1.71). El gesto de ambos personajes, llevado a cabo a una altura un tanto ilógica, permite sin embargo que los billetes resulten visibles en el centro del encuadre, sin necesidad de hacer un corte de montaje. Tras este gesto se reanuda la acción, y Schindler sigue al metre mientras le conduce hacia una mesa (Fig. 1.72). En un momento dado, cuando Oskar camina paralelo a la cámara y podríamos adivinar su rostro de perfil, el personaje gira oportunamente la cabeza hacia la derecha para observar la pista de baile (Fig. 1.73). Una vez que se ha sentado el protagonista, la cámara sigue el movimiento del metre, que rodea la mesa de Schindler y se retira (Figs. 1.74-1.75). El desplazamiento de la cámara termina su trayectoria en el rostro de Oskar, que por fin es revelado (Fig. 1.76). El encuadre en el que vemos su cara por primera vez está compuesto con total meticulosidad. El ángulo contrapicado, la cabeza de Schindler colocada en un punto fuerte de la composición, y la favorecedora iluminación de tres cuartos magnifican extraordinariamente su presencia.

La compleja coreografía de movimientos, de 39 segundos de duración, amplifica las posibilidades que ya veíamos en *Hook* y en *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*. De nuevo, la identidad del protagonista se revela al final de un plano de larga duración, dramatizando de forma notable su aparición en la historia. La presentación de Oskar Schindler vuelve a demostrar cómo la ocultación visual puede generar efectos dramáticos muy poderosos, especialmente al combinarse con el movimiento de cámara y el desplazamiento de los propios personajes.

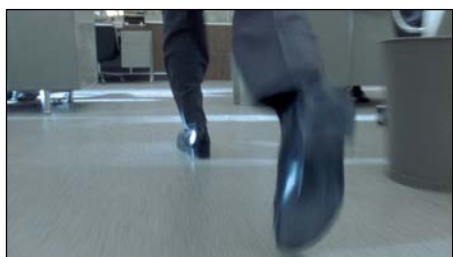
1.73 *La lista de Schindler*1.74 *La lista de Schindler*1.75 *La lista de Schindler*1.76 *La lista de Schindler*



1.77 *El imperio del sol*



1.78 *La guerra de los mundos*



1.79 *Atrápame si puedes*



1.80 *Atrápame si puedes*

Pero antes de dar por finalizado este apartado debemos mencionar un último contexto en el que la ocultación visual genera expectativas en torno a la identidad de los personajes. En todos los ejemplos analizados hasta ahora, las estrategias de ocultación tenían lugar en la primera aparición de los protagonistas. Sin embargo, en determinadas circunstancias, el director puede proponerse volver a crear suspense sobre la identidad de los protagonistas en momentos más avanzados de la historia.

Un ejemplo de ello se da en *El imperio del sol*. Al principio del film, se nos presenta a Jim Graham, el protagonista, como un niño de clase alta, modales distinguidos y aspecto impecable. Sin embargo, tras la invasión japonesa de Shangai, Jim pierde a su familia y acaba siendo confinado en un campo de trabajo. Tiempo después de su llegada al campo, el director introduce una elipsis temporal, volviéndonos a presentar a Jim después de varios meses de reclusión. Para subrayar los cambios profundos que sufre el protagonista, Spielberg utiliza la ocultación visual en su primera aparición en pantalla. El director nos muestra a un niño con el pelo sucio y descuidado, que viste una chaqueta de cuero (Fig. 1.77). Tras un corte de montaje, ese niño resulta ser Jim. Volviendo a crear expectativas sobre el protagonista, el director logra dramatizar su transformación.

En otras ocasiones, ocultar la identidad de un personaje que ya conocemos puede servir para dilatar por unos instantes la resolución de una incógnita relevante del argumento. En el tramo final de *La guerra de los mundos*, por ejemplo, Spielberg aplica esta táctica al personaje de Robbie, encuadrándole, una vez más, por la espalda (Fig. 1.78). De esta manera, el director dramatiza una revelación argumental muy importante: el hijo del protagonista ha sobrevivido a los ataques extraterrestres.

En *Atrápame si puedes*, finalmente, este recurso es utilizado de forma repetida para incrementar el suspense en el último tramo del film. El agente Carl Hanrathy, hacia el final de la historia, consigue que Frank Abagnale reduzca su condena trabajando para el FBI. Sin embargo, cuando el joven falsificador no aparece en la oficina a la hora acostumbrada, Carl teme que haya podido escaparse. En este contexto, el plano de unos zapatos que caminan apresuradamente por los pasillos sugiere la posible llegada de Frank (Fig. 1.79). Sin embargo, enseguida comprobamos que Spielberg está jugando con nuestras expectativas, ya que los zapatos pertenecen en realidad a otro empleado de la oficina. En la escena inmediatamente posterior, sin embargo, el mismo recurso es utilizado para dramatizar la verdadera aparición del protagonista. Cuando Carl está revisando minuciosamente un cheque, una mano entra en campo interrumpiendo su labor (Fig. 1.80). Un corte de montaje nos muestra que se trata de Frank, que se ha replanteado su huida y ha decidido quedarse a trabajar en el FBI.

En todas estas nuevas presentaciones, y en muchas otras incluidas en las películas de Spielberg, la ocultación vuelve a cumplir funciones narrativas relevantes, dramatizando visualmente el desarrollo de la acción.

Como hemos podido comprobar a lo largo de estas páginas, la ocultación visual sirve como base a la mayor parte de las presentaciones de personajes en el cine de Spielberg, resultando también de utilidad en otros momentos de la trama. Por otro lado, esta estrategia presenta en sus películas matices formales enormemente variados, que resultan coherentes con el argumento al adaptarse de forma precisa a las características de cada personaje.

Precisamente, la coherencia narrativa desplegada por Spielberg en este sentido hace que merezca la pena dedicar unas últimas líneas a valorar cómo utiliza un recurso de realización completamente opuesto: la presentación directa de los protagonistas. En determinados films, Spielberg abandona la práctica de la ocultación, introduciendo a los personajes con planos que revelan su rostro de forma directa. Esta decisión, lejos de ser arbitraria, obedece a sólidas razones dramáticas. A menudo las películas de Spielberg están protagonizadas por personajes corrientes envueltos en circunstancias extraordinarias, por lo que parece una forma razonable de subrayar su normalidad presentarlos de la forma menos dramática posible.

Un ejemplo muy claro de ello es *Encuentros en la tercera fase*, donde la mayor parte de los protagonistas son personas corrientes, cuya vida acaba siendo alterada por unos fenómenos paranormales de origen extraterrestre. Roy Neary, el obrero de Indiana que cumple el rol principal en el film, es presentado con un sencillo plano medio donde aparece jugando con su hijo (Fig. 1.81). De igual manera son presentados tanto Jillian como Barry, dos de los personajes comunes que protagonizan la historia.

Spielberg vuelve a utilizar el mismo enfoque en *Hook*, pero llevándolo esta vez un poco más lejos. Si bien la película está basada en la historia de Peter Pan, un personaje a priori nada convencional, la premisa es que Peter, al crecer, se ha convertido en un tipo corriente, un abogado que trabaja demasiado y tiene miedo a volar. De este modo, la presentación del protagonista no es la de un héroe, sino la de un hombre un tanto anodino. En su primera aparición lo vemos en un plano general, acompañado de su familia, y rodeado de gente (Fig. 1.82). El contraste entre su presentación y la otorgada al capitán James Garfio es muy significativo.

Aún más ingrata, sin embargo, es la presentación de Elliot, el protagonista de *E.T. El extraterrestre*. En su caso, no sólo le vemos directamente en un plano general, sino que además aparece al fondo del encuadre, separado de la mesa donde su hermano juega con unos amigos (Fig. 1.83). La presentación, en este caso, parece sugerir el carácter un tanto solitario del niño, que sólo gracias a la aparición del extraterrestre llegará a sentirse importante y especial. Finalmente, la presentación que lleva al extremo la desdramatización visual la protagoniza Itzhak Stern en *La lista de Schindler*. El contable judío aparece por primera vez en otro plano general, donde ocupa una porción mínima del espacio (Fig. 1.84). La humildad de su presentación, radicalmente opuesta a la de Schindler, es perfectamente coherente con el heroísmo discreto del personaje a lo largo del film.



1.81 *Encuentros en la tercera fase*



1.82 *Hook*



1.83 *E. T. El extraterrestre*



1.84 *La lista de Schindler*



1.85 *El nacimiento de una nación*



1.86 *La otra madre*



1.87 *El fin de San Petersburgo*

1.3 OCULTACIÓN Y EXPRESIÓN DRAMÁTICA

En las páginas anteriores hemos analizado con detalle el uso de la ocultación visual en momentos muy concretos de la historia. Sin embargo, las posibilidades de esta estrategia pueden ir más allá de la presentación de los personajes principales. El mismo recurso, aplicado en otras partes de la trama, puede dar lugar a efectos dramáticos de carácter muy diverso. En concreto, la ocultación del rostro puede ser especialmente efectiva a la hora de gestionar determinadas reacciones de los personajes. Negando al espectador la posibilidad de ver las emociones de los protagonistas, el director puede amplificar su impacto dramático.

Las posibilidades de la ocultación visual a la hora de gestionar reacciones de los personajes, por otra parte, pueden ser variadas en muchos sentidos. Esta estrategia puede estar basada en el uso del encuadre o de la iluminación, y puede emplearse de manera puntual o repetida a lo largo de un film. Al mismo tiempo, puede servir para aportar matices expresivos a personajes individuales, o aplicarse de forma general a grupos más amplios. Por otro lado, si en la presentación de personajes la información incluida en el plano podía cumplir una función de caracterización, en este caso el contexto de la imagen permitirá interpretar las emociones dramatizadas. Dependiendo de los gestos corporales o de la situación argumental concreta, el espectador establecerá hipótesis sobre las reacciones que se le están ocultando. Como veremos a continuación, este uso de la ocultación visual tiene también una larga trayectoria histórica, que conviene repasar brevemente antes de analizar el cine de Spielberg.

Tal y como sucedía en lo relativo a la presentación de personajes, en los primeros años de desarrollo cinematográfico resulta difícil encontrar casos de ocultación orientados a la dramatización de reacciones. En torno a la década de 1910, sin embargo, ya es posible detectar algunos usos expresivos que van en esta dirección. En *El nacimiento de una nación* (*The birth of a nation*, D. W. Griffith, 1914), por ejemplo, se produce un uso puntual del encuadre muy poco común en esta etapa. Cuando Ben Cameron, el hijo de la familia del sur, regresa a su hogar tras la guerra, Griffith utiliza la ocultación visual para aumentar el impacto emocional del reencuentro. Cuando Ben está a punto de entrar en su casa, los brazos de sus familiares le rodean afectuosamente (Fig. 1.85). Ocultando los rostros de los personajes, el director dramatiza notablemente la acción, haciendo que las emociones se expresen a través de otros gestos corporales.

Pero si bien en la década de 1910 este tipo de usos resultan bastante inusuales, a lo largo de los años veinte empiezan a aparecer casos mucho más frecuentes y variados. Un ejemplo destacable se produce en la película impresionista francesa *La otra madre* (*Visages d'enfants*, Jacques Feyder, 1925). En un momento determinado del film, Jean y Arlette, dos de los niños protagonistas, tienen una encarnizada pelea, al final de la cual son duramente reprendidos (Fig. 1.86).

La madre de Arlette y madrastra de Jean muestra su enfado con los dos niños en un plano en el que Feyder corta deliberadamente su cabeza. Este inusual encuadre cumple una función expresiva muy particular. El director no busca ocultar la identidad de la mujer, cuyo aspecto conocemos de sobra en ese momento del film, sino incrementar la fuerza dramática de su reprimenda. La ocultación de su rostro y, por tanto, de sus emociones, hace que la acción resulte mucho más severa. Como podemos comprobar, dependiendo del contexto argumental y del contenido del plano la ocultación dramatizará reacciones y emociones muy distintas.

En la década de 1920 pueden encontrarse otros muchos ejemplos de este recurso en cinematografías muy distintas. Dentro del cine de montaje soviético, por ejemplo, Sergei Eisenstein introduce este tipo de usos expresivos en films como *La huelga* (*Stachka*, 1925) o *El acorazado Potemkin* (*Bronenosets Potemkin*, 1925). Vsevolod Pudovkin, por su parte, incluye interesantes estrategias de ocultación en *El fin de San Petersburgo* (*Konets Sankt-Peterburga*, Pudovkin, 1927). En la escena en que la cúpula militar del zar informa a unos empresarios de que la guerra aplacará la revolución bolchevique, Pudovkin oculta el semblante de los personajes en todos y cada uno de los planos que componen la secuencia (Fig. 1.87). La ausencia de reacciones de militares y empresarios le sirve a Pudovkin para transmitir la falta de humanidad de las clases dominantes. En el Hollywood de los años veinte, por otra parte, también se exploran este tipo de efectos, que en ocasiones se basan en el uso de la iluminación. En *Estrellas dichosas* (*Lucky star*, 1929), por ejemplo, Frank Borzage deja a oscuras la reacción desesperada de Tim, un veterano de guerra, tras caer violentamente al suelo por intentar caminar con muletas (Fig. 1.88).

En las siguientes décadas los usos de la ocultación siguen ampliándose y sofisticándose, con directores y películas que aportan matices específicos. Kenji Mizoguchi, por ejemplo, esconde con frecuencia las emociones de sus personajes tanto a través de la iluminación como del encuadre. En *La mujer crucificada* (*Uwasa no onna*, 1954), por ejemplo, utiliza la ocultación parcial del rostro para subrayar la reacción de Hatsuko al ver cómo su hermana intima con el Dr. Hatoba (Fig. 1.89). Ocultando la mitad del rostro se incrementa el impacto visual de su reacción.

En otros casos, la ocultación puede sofisticarse al combinar sus efectos con otras estrategias visuales. En *El puente sobre el río Kwai* (*The bridge on the river Kwai*, David Lean, 1957), por ejemplo, David Lean subraya la amenazadora presencia del coronel japonés Saito encuadrándolo a la altura de las rodillas (Fig. 1.90). Su figura, en este caso, mantiene además una relación de tensión visual con las tropas británicas sobre las que ejerce su poder. Una estrategia similar, en un contexto muy distinto, se produce en *Milagro* (*Kiseki*, Hirokazu Koreeda, 2011). En este caso, la ocultación resalta la brusquedad del profesor que alecciona al tímido Koichi, cuando golpea repetidamente su hombro mientras se dirige a él (Fig. 1.91).



1.88 *Estrellas dichosas*



1.89 *La mujer crucificada*



1.90 *El puente sobre el río Kwai*



1.91 *Milagro*



1.92 *Tiburón*



1.93 *Munich*



1.94 *Hook*

Expresión y ocultación en el cine de Spielberg

En las páginas siguientes comprobaremos cómo Steven Spielberg incorpora una enorme variedad de posibilidades a la hora de gestionar la ocultación en el sentido que acabamos de definir. A lo largo de su filmografía, este director enfatiza la sensación de amenaza tal como lo hace Feyder en *La otra madre*, pero también resalta emociones positivas en la línea de Griffith en *El nacimiento de una nación*. De igual manera, en sus películas aparecen ocultaciones parciales del rostro, estrategias basadas en el encuadre y la iluminación, e incluso ocultaciones generalizadas de grupos al estilo de Pudovkin. Spielberg, finalmente, es capaz de combinar también todos estos recursos con estrategias de simultaneidad visual, dando lugar a relaciones de tensión dramática, contraste o causa y efecto.

A la hora de examinar el papel que cumplen todos estos recursos en la filmografía de Spielberg, organizaremos nuestro análisis en torno a los diferentes tipos de emociones dramatizadas por el director. En sus películas, Spielberg es capaz de potenciar reacciones de amenaza, determinación, tristeza, duda, sorpresa, irritación e incluso atracción física. En todos los casos, el contexto argumental y el lenguaje corporal de los personajes es lo que nos ayuda a interpretar la situación.

En este sentido, el primer aspecto que analizaremos serán las situaciones de amenaza, muy frecuentes en su filmografía. Un ejemplo representativo de ello aparece en *Tiburón*, en la escena en que Martin Brody, convencido de la necesidad de pedir ayuda para capturar al escualo, se dispone a llamar por la radio del barco. Cuando Brody da inicio a la comunicación, vemos cómo Quint, que está en contra de la idea de Brody, coge un bate de madera del lateral de la embarcación (Fig. 1.92). Mostrándonos su acción pero negándonos un plano del rostro del personaje, Spielberg consigue que su gesto resulte aún más violento y amenazante. Instantes después, Quint acaba destrozando la radio, impidiendo así solicitar la ayuda requerida.

Algo similar sucede en una escena de *Munich*, en la que los protagonistas llegan a la casa de la espía que asesinó uno de sus compañeros. Avner, Carl y Steve se disponen, muy probablemente, a vengar la muerte de Hans. El director introduce entonces un plano de Steve en el que saca de su bicicleta una cerbatana (Fig. 1.93). De nuevo, dejando fuera de pantalla el rostro del personaje, Spielberg consigue expresar con más fuerza sus intenciones. La ausencia de reacciones de Steve hace que sus deseos de venganza resulten más intensos de lo que serían si viéramos su rostro.

Este mismo recurso es utilizado nuevamente en *Hook*, aunque con un desenlace distinto. En el tramo final del film, Peter Banning recupera su antigua identidad, convirtiéndose de nuevo en Peter Pan. El protagonista recobra la habilidad de volar y luchar con destreza, provocando el júbilo de los Niños Perdidos. Sin embargo, en la escena en que se nos narra esta transformación, Spielberg intercala una toma de Rufio, el actual líder de los niños, avanzando decididamente con una espada en la mano (Fig. 1.94).

1.95 *El imperio del sol*1.96 *El color púrpura*1.97 *Parque jurásico*

El plano parece indicar que Rufio no acepta la nueva situación, y está dispuesto a desafiar a Peter. Sin embargo, poco después comprobamos que el director nos ha forzado a hacer suposiciones equivocadas. La intención de Rufio es devolver la espada a su legítimo dueño, celebrando el regreso de Peter. Las capacidades de la ocultación, de este modo, pueden ser utilizadas para engañar a la audiencia, sugiriendo reacciones inexistentes.

El uso de esta estrategia para expresar amenaza, por otra parte, puede admitir ciertas variaciones en los matices compositivos, dando lugar a efectos dramáticos más elaborados. Una de esas variaciones consiste en incluir en la composición no sólo al personaje que pretende intimidar, sino también al sujeto amenazado. Dirigiendo la atención hacia ambos de forma simultánea, el director logra crear una cierta dialéctica visual, que incrementa la tensión dramática. Esto es lo que sucede en *El imperio del sol* cuando un adolescente se dispone a robar al protagonista sus pertenencias (Fig. 1.95). La ocultación sugiere visualmente la amenaza del personaje, justo antes de que se lance a perseguir a Jim por las calles de Shangai. El dispar tamaño de los personajes en el plano, por otra parte, subraya también de forma gráfica el peligro que representa el adolescente.

Este mismo esquema compositivo, que estudiaremos con más detalle en el capítulo siguiente, se repite en *El color púrpura*, en la escena en que Albert lanza piedras a Nettie para que se marche de su casa (Fig. 1.96). La brutalidad del personaje, de nuevo, resulta aún más dramática gracias a la ocultación. Lo mismo ocurre en una escena de *Parque jurásico*, donde el riesgo que corren Alan y Lex es expresado en un encuadre muy parecido (Fig. 1.97). La pata del tiranosaurio, de proporciones formidables, contrasta con los dos protagonistas, arrinconados en una esquina del plano.

Pero las posibilidades de la ocultación en este sentido pueden ser aún más amplias. Esta misma estrategia puede incrementar sus posibilidades, por ejemplo, aumentando el número de personajes que la integran. Un ejemplo de ello aparece en *Atrápame si puedes*, cuando Carl Hanratty y sus agentes se disponen a detener a Frank en la consulta del hospital (Fig. 1.98). El mismo esquema compositivo es aplicado cuando los soldados japoneses se preparan para castigar al doctor Rawlins en *El imperio del sol*, solo que introduciendo en este caso al propio Rawlins al fondo del plano (Fig. 1.99).

1.98 *Atrápame si puedes*1.99 *El imperio del sol*



1.100 *La lista de Schindler*



1.101 *La guerra de los mundos*



1.102 *Atrápame si puedes*

Pero como ya hemos sugerido, este tipo de efectos dramáticos no siempre son utilizados para subrayar situaciones de amenaza. La ocultación visual es aplicada también a emociones mucho más diversas a lo largo de la filmografía de Spielberg. Por ejemplo, esta estrategia resulta muy útil a la hora de enfatizar la determinación o firmeza de determinados personajes. Como ocurría en los últimos ejemplos analizados, este tipo de reacciones pueden alcanzar un mayor poder expresivo en composiciones de simultaneidad visual, especialmente si la firmeza o la determinación comparten el plano con reacciones de flaqueza o indecisión.

Un primer caso de este tipo de estrategia aparece en *La lista de Schindler*, en el tramo final del film. Oskar Schindler ha decidido comprar a los prisioneros judíos que trabajan para él y ha conseguido convencer a Amon Goeth para que se los venda. Sin embargo, el oficial nazi se niega a entregar a Helen Hirsch, la prisionera por la que se siente atraído. Cuando Oskar le propone jugársela a las cartas y abonarle una cuantiosa suma de dinero si pierde, Amon se niega rotundamente. Pero Schindler se mantiene insistente, y su tenacidad acaba siendo subrayada a través de la ocultación. Cuando en la parte final del plano el nazi empieza a dudar sobre lo que quiere hacer, Oscar permanece completamente en silencio, con su rostro fuera de pantalla (Fig. 1.100). El contraste entre la expresión dubitativa de Goeth y la firmeza de Schindler sugerida por la ocultación hace que el efecto final del plano sea mucho más poderoso.

Un caso similar se da en una toma de *La guerra de los mundos*, aunque en un contexto completamente distinto. Cuando la ex-mujer de Ray Ferrier visita al protagonista para dejar con él a sus hijos, comprueba el absoluto desorden que reina en la casa de éste. Por ello, antes de marcharse, Mary Ann instruye al protagonista sobre cómo debe cuidar de los dos adolescentes durante el fin de semana. Muchas de sus recomendaciones las expresa en un plano que oculta su rostro (Fig. 1.101), enfatizando su determinación al compararse con la expresión un tanto infantil de Ray.

Un último ejemplo aparece en *Atrápame si puedes*, en la escena en que el joven Frank Abagnale viaja en la cabina de un avión haciéndose pasar por piloto. Cuando la azafata le pregunta qué quiere beber, el protagonista responde tímidamente “¿un vaso de leche?”. Ocultando el rostro de la azafata se subraya cómicamente el desamparo de Frank (Fig. 1.102).



1.103 *El color púrpura*



1.104 *El color púrpura*



1.105 *El color púrpura*

Por otra parte, este tipo de usos pueden alcanzar una sofisticación aún mayor haciendo que la posición y el estatus dramático de los personajes se modifique durante el desarrollo del plano. Spielberg experimenta con estas posibilidades en al menos dos escenas de su filmografía. La primera aparece en *El color púrpura*, y muestra una breve discusión entre Harpo, uno de los protagonistas del film, y Sofía, su temperamental esposa.

En un momento determinado de la película, Harpo está preocupado por ser incapaz de imponerse a su mujer, y decide obligarse a ser autoritario con ella. Cuando Sofía y Celie están trabajando en el campo, Harpo las interrumpe, gritándole a Sofía que desea comer (Fig. 1.103). Cuando ella le responde sin inmutarse que hay un pastel en la despensa, Harpo avanza hacia la cámara y se coloca de espaldas a la misma, dejando parte de su cuerpo fuera de campo (Fig. 1.104). Al mismo tiempo que trata de ganar firmeza de carácter, Harpo se recoloca en un encuadre que aumenta su determinación. El personaje exige entonces a Sofía que le traiga el pastel, pero ésta le quita importancia a su reclamo dándole la azada y pidiéndole que haga algo útil. Harpo, decepcionado por los resultados de su artimaña, regresa al lugar del plano de donde había partido, deshaciendo la estrategia de ocultación visual (Fig. 1.105). Spielberg, en esta escena, juega de un modo muy singular con las posibilidades de la ocultación, demostrando que es plenamente consciente de sus efectos.

Otro ejemplo de gran sutileza aparece en el tramo final de *Indiana Jones y el templo maldito*. Durante buena parte de la trama, Indiana es víctima de un hechizo que le hace olvidar su identidad y comportarse de forma cruel con Willie y Tapón, sus compañeros de aventura. Sin embargo, al final de una larga secuencia de acción, Tapón acerca una antorcha al protagonista, y el fuego hace que el héroe vuelva en sí. A partir de ese momento, los dos personajes pelean mano a mano hasta vencer a los guerreros thugges. Una vez concluida la acción, Indiana y Tapón se acercan el uno al otro, y se produce un momento de delicada tensión entre ambos. Indiana le coloca la gorra al niño (Fig. 1.106), y éste devuelve al héroe su sombrero (Fig. 1.107). Sin embargo, tanto la mirada tensa de Tapón como la ausencia de reacción visible por parte de Indiana nos recuerdan cómo unos minutos antes estuvieron a punto de herirse gravemente el uno al otro. Finalmente, la tensión se deshace cuando Indiana entra en cuadro, y su mirada afectuosa hacia Tapón acaba en un cariñoso abrazo (Fig. 1.108).



1.106 *Indiana Jones y el templo maldito*



1.107 *Indiana Jones y el templo maldito*



1.108 *Indiana Jones y el templo maldito*

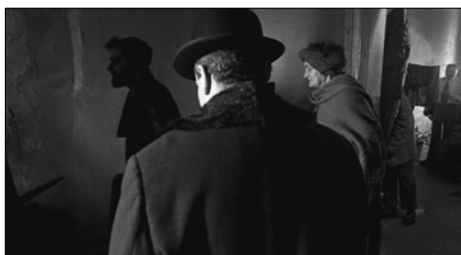
Pero como ya señalábamos, las situaciones dramatizadas por la ocultación en el cine de Spielberg pueden ser aún más diversas, tanto en el tipo de emociones presentadas como en los matices formales desarrollados. En este sentido, otra de las posibilidades que explora Steven Spielberg en sus films es la expresión de la pena o el dolor. En *La lista de Schindler*, por ejemplo, el adinerado Juda Dresner comprueba que tendrá que compartir su habitación en el gueto, y un plano del personaje de espaldas nos revela su resignación sin mostrar su rostro (Fig. 1.109). En *La guerra de los mundos*, un encuadre más amplio es utilizado para mostrar una emoción parecida. Tras despedir a su ex-mujer, la actitud corporal de Ray indica claramente la melancolía que le ha provocado su encuentro con Mary Ann (Fig. 1.110). En *Salvar al soldado Ryan*, la misma estructura es utilizada en un contexto mucho más dramático. Cuando la madre de los hermanos Ryan recibe la noticia de que tres de ellos han muerto, su pena queda trágicamente expresada por cómo se tambalea hasta derrumbarse (Fig. 1.111).

Otra emoción frecuentemente dramatizada por Spielberg a través de la ocultación es la sorpresa. El impacto que le produce a Shug la carta de Nettie en *El color púrpura* (Fig. 1.112), la incredulidad de Carl Hanratty al ser engañado por Frank en *Atrápame si puedes* (Fig. 1.113) o las dudas del capitán Miller sobre su misión en *Salvar al soldado Ryan* (Fig. 1.114) alcanzan un mayor impacto dramático renunciando a la expresión facial, en encuadres con tamaños de plano muy distintos.

Pero la variedad de opciones desplegada por Spielberg afecta también al modo en que esta técnica se combina con otras posibilidades visuales. En determinadas ocasiones, el director utiliza de forma conjunta la ocultación y la simultaneidad compositiva, pero no ya en relaciones de tensión o contraste, sino de causa y efecto. Así se subraya, por ejemplo, la irritación de Goeth en *La lista de Schindler* al no ser capaz de averiguar si ha matado al prisionero correcto (Fig. 1.115) o el temor de David ante un comentario agresivo de un niño en *Inteligencia artificial* (Fig. 1.116). En *E.T. El extraterrestre*, sin embargo, es la valentía de Elliot lo que provoca la reacción enamorada de su compañera de clase (Fig. 1.117).

Por otra parte, si en estos ejemplos es la gestualidad de las piernas lo que nos informa de las reacciones de los personajes, en otras ocasiones son las manos quienes cumplen ese papel. El hambre voraz de Jim en *El imperio del sol* (Fig. 1.118), la emoción de Monica al saber que su hijo ha salido del coma en *Inteligencia artificial* (Fig. 1.119) o el desamparo de David al someterse a una reparación son algunos ejemplos de ello (Fig. 1.120).

Finalmente, Spielberg utiliza también un último recurso que incrementa el impacto de las reacciones: la ocultación parcial del rostro. El asombro de la prisionera judía besada por Oskar en *La lista de Schindler* (Fig. 1.121), la ira de Sofia al sufrir una agresión racista en *El color púrpura* (Fig. 1.122) o la mirada amenazante del velociraptor en *Parque jurásico* (Fig. 1.123) se benefician de la ocultación visual para aumentar su fuerza dramática.



1.109 *La lista de Schindler*



1.110 *La guerra de los mundos*



1.111 *Salvar al soldado Ryan*



1.112 *El color púrpura*



1.113 *Atrápame si puedes*



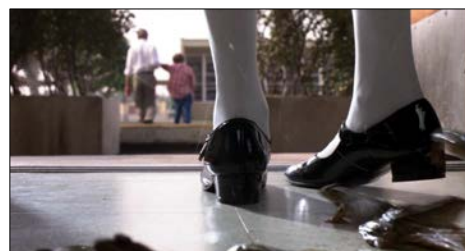
1.114 *Salvar al soldado Ryan*



1.115 *La lista de Schindler*



1.116 *Inteligencia artificial*



1.117 *E. T. El extraterrestre*



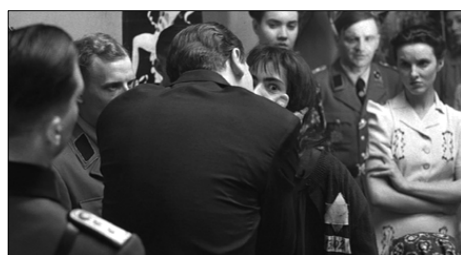
1.118 *El imperio del sol*



4.119 *Inteligencia artificial*



4.120 *Inteligencia artificial*



1.121 *La lista de Schindler*



1.122 *El color púrpura*



1.123 *Parque jurásico*



1.124 *En busca del arca perdida*



1.125 *En busca del arca perdida*



1.126 *La guerra de los mundos*



1.127 *Inteligencia artificial*

Como podemos comprobar, Spielberg despliega una amplia gama de posibilidades a la hora de expresar las emociones de los personajes, ya sea a través de imágenes que aíslan ciertas áreas del rostro o de composiciones que directamente lo dejan fuera de pantalla. Sin embargo, aunque el uso del encuadre tiene un papel fundamental en este sentido, no es la única estrategia en la que puede basarse la ocultación. Como vimos en el apartado anterior, la iluminación también puede generar efectos expresivos al respecto. Si esta técnica resultaba muy útil en la presentación de los personajes, lo mismo sucederá a la hora de expresar sus emociones.

En busca del arca perdida nos ofrece varios ejemplos interesantes de este recurso. En la secuencia inicial del film, Indiana Jones es traicionado por Satipo, uno de sus portadores, cuando huye del templo indígena. Satipo cruza un precipicio con el látigo de Indiana, y una vez que está al otro lado, permanece unos instantes pensativo, con el rostro en penumbra (Fig. 1.124). Inmediatamente después, le pide al protagonista que le lance el ídolo de oro que acaban de conseguir. Indiana obedece, pero una vez que Satipo tiene el ídolo en sus manos, decide abandonarle. El plano en el que el porteador aparece entre sombras, de este modo, anticipa su decisión de traicionar a Indiana. El valor simbólico negativo que tiene la oscuridad contribuye también a interpretar el plano de este modo, como ocurrirá en la mayor parte de los ejemplos que analizaremos.

Otro caso interesante se produce también en *En busca del arca perdida*, donde esta vez es el propio Indiana Jones quien parece dejarse llevar por la codicia. Cuando él y Sallah consiguen llegar a la cámara donde se encuentra el arca de la alianza, se produce una reacción en el protagonista sutilmente marcada por la iluminación. Justo antes de abrir el arca, Indiana se detiene a contemplar durante unos segundos el gran hallazgo (Fig. 1.125). Por un momento, la importancia del descubrimiento parece cegar al protagonista, despertando en él una tenebrosa ambición. La oscuridad que cubre a Indiana subraya esta emoción, que además es contrastada con la reacción mucho más natural de Sallah, cuyo rostro sí podemos ver.

De la misma manera, Spielberg dramatiza otras reacciones de corte negativo en varias de sus películas. En *La guerra de los mundos*, por ejemplo, la oscuridad subraya la decisión del protagonista de cometer un asesinato. Cuando Ray Ferrier se da cuenta de que los gritos del excéntrico Ogilvy pueden alertar a los alienígenas y poner en peligro su vida y la de su hija, decide acabar con su compañero de refugio. En el momento en que Ray entra en la habitación dispuesto a matar a Ogilvy, el cuerpo del protagonista se nos presenta como una silueta oscura (Fig. 1.126). Un caso similar se da en *Inteligencia artificial*, donde el mismo recurso sirve para expresar el sentimiento de culpa del personaje de Monica. La primera noche que David, el niño-robot, pasa en casa de su familia adoptiva, Monica se siente incapaz de mostrar afecto por él. Sus sensaciones, de nuevo, son representadas a través de la oscuridad (Fig. 1.127).



1.128 *Indiana Jones y el templo...*



1.129 *Lincoln*

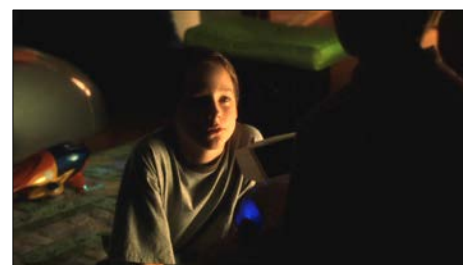


1.130 *Munich*

Pese a todo, la ocultación basada en el uso de la oscuridad no tiene por qué estar asociada siempre a emociones negativas. En *Indiana Jones y el templo maldito*, por ejemplo, encontramos un caso donde se busca un efecto algo distinto. Tras liberarse del hechizo al que había sido sometido, Indiana reaparece plétórico de fuerzas y dispuesto a enfrentarse a los guerreros thugges. Su recuperada fortaleza se expresa de un modo más dramático en una toma que oculta deliberadamente su rostro (Fig. 1.128). Un caso aún más notable se produce hacia el final de *Lincoln*. Spielberg, mediante el uso del contraluz, nos oculta la reacción del presidente en el clímax de la película, justo cuando el sonido de las campanas anuncia que acaba de ser aprobada la decimotercera enmienda (Fig. 1.129).

Finalmente, si los encuadres basados en la ocultación parcial del rostro eran capaces de hacer aportaciones dramáticas, exactamente lo mismo ocurre en el ámbito de la iluminación. En determinadas circunstancias, dejar en sombra parte de las facciones de los personajes puede subrayar de forma dramática su actitud. En *Munich*, por ejemplo, este enfoque es utilizado cuando un grupo de terroristas se enfrenta inesperadamente a los protagonistas al coincidir en un piso franco (Fig. 1.130). La voluntad de matar, de nuevo, es asociada con la oscuridad. En *Inteligencia artificial*, un ejemplo similar se produce en un contexto de drama. Hacia la mitad de la película, Martin, el hijo biológico de Monica, está molesto con el cariño que su madre siente por David, y decide hacer algo al respecto. El niño convence al robot para que corte un mechón del pelo de su madre, a sabiendas de que Monica interpretará que David pretende atacarla. El momento en que Martin engaña a David para que ejecute su plan subraya la crueldad del niño a través del tratamiento lumínico (Fig. 1.131).

Finalmente, en *Minority report*, una película cercana al cine negro, estos recursos son utilizados con especial intensidad y frecuencia. La ocultación parcial del rostro aparece, por ejemplo, en el momento en que Howard Marks descubre que su mujer le está engañando en su propio dormitorio (Fig. 1.132). De la misma manera se articula otro tipo de dolor, el de John Anderton por la pérdida de su hijo Sean. Cuando el protagonista se dispone a ver unas grabaciones antiguas del niño, vemos que necesita tomar drogas para soportarlo, en un plano que vuelve a hacer uso de la ocultación parcial (Fig. 1.133). Finalmente, cuando John descubre que ya no hay posibilidad de encontrar a su hijo con vida, Spielberg oculta, esta vez de forma completa, el semblante desolado del protagonista (Fig. 1.134).



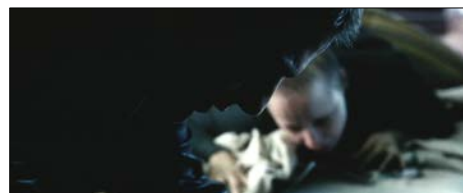
1.131 *Inteligencia artificial*



1.132 *Minority report*



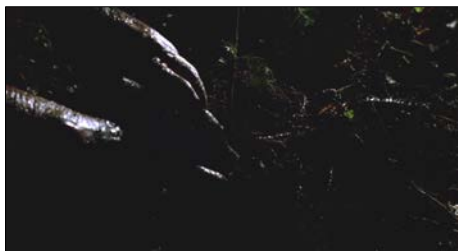
1.133 *Minority report*



1.134 *Minority report*



1.135 *E.T. el extraterrestre*



1.136 *E.T. el extraterrestre*



1.137 *E.T. el extraterrestre*



1.138 *E.T. el extraterrestre*

A lo largo del capítulo hemos estudiado con detalle las distintas formas que adopta la ocultación visual, tanto en la presentación de los personajes como en la dramatización de sus reacciones. Sin embargo, la articulación de esta estrategia en la obra de Spielberg todavía puede tener un carácter aún más amplio y global. Este recurso puede estructurarse de un modo repetido a lo largo de un film, estableciendo patrones visuales que generen efectos de mayor alcance. Esto es lo que sucede en *E.T. El extraterrestre*, probablemente el largometraje donde la ocultación tiene una mayor importancia de todos los dirigidos por Spielberg. Este film integra la mayoría de estrategias estudiadas hasta ahora, dando lugar a usos muy diversos a lo largo de su metraje. Como cierre del presente capítulo, analizaremos de forma global la ocultación en *E. T. El extraterrestre*.

La primera secuencia del film, como veremos a continuación, es en sí un ejercicio sistemático de ocultación visual. En ella se nos narra cómo una nave espacial aterriza en un bosque, y cómo los alienígenas que la ocupan recorren los alrededores recogiendo muestras de vegetación. La acción se concentra en la actividad de los extraterrestres, hasta que aparece de forma repentina un grupo de humanos, provocando la huida inmediata de los alienígenas. Uno de ellos, sin embargo, no es capaz de regresar a tiempo a la nave, lo que se convierte en el detonante de la historia.

Durante los ocho minutos que dura aproximadamente la escena inicial, Spielberg utiliza la ocultación visual de forma constante, gestionando a través de esta estrategia a los dos grupos de personajes que intervienen, sin llegar a desvelar el aspecto de ninguno de ellos. En el caso de los extraterrestres, el propósito es crear expectación visual sobre sus características. En el caso de los humanos, sin embargo, cabe pensar en razones muy distintas. Spielberg, a lo largo de toda la película, se propone caracterizar a los adultos de forma amenazante, en contraste con lo que representan los niños y el afable extraterrestre protagonista. De esta manera, ocultar sus emociones y reacciones en la primera secuencia del film resulta una decisión narrativamente coherente.

Para alcanzar estos propósitos, el director recurre a procedimientos visuales muy variados. Los alienígenas, en concreto, son presentados a través de imágenes que encuadran sus manos (Fig. 1.135, 1.136), tomas que muestran sus siluetas a contraluz (Fig. 1.137), o planos extremadamente amplios, donde resulta imposible distinguir sus rasgos (Fig. 1.138). En el caso del extraterrestre protagonista, Spielberg recurre también a planos de punto de vista subjetivo. En cuanto a los humanos que aparecen en la secuencia, se utilizan también diversas estrategias. En varias ocasiones el encuadre se centra en las piernas de los personajes, aprovechando para introducir información narrativa pertinente, como ya estudiamos en casos anteriores. En uno de los planos, varios personajes caminan por un suelo completamente embarrado, en una imagen que muestra también un tubo de escape expulsando humo de forma intermitente (Fig. 1.139).



1.139 *E.T. el extraterrestre*



1.140 *E.T. el extraterrestre*



1.141 *E.T. el extraterrestre*

Asociando a los humanos con elementos agresivos o desagradables, el director subraya la caracterización general de los mismos, completamente opuesta a la de los extraterrestres, que son vinculados desde el principio a elementos vegetales o animales. Por otra parte, el uso de la ocultación aplicada a los humanos cumple también otras funciones en esta secuencia inicial. Spielberg la utiliza para presentar a Keys, el líder del grupo que trata de atrapar a los extraterrestres. En las primeras apariciones del personaje, el encuadre no sólo evita mostrar su rostro, sino que además centra nuestra atención en las llaves que cuelgan de su cintura (Fig. 1.140). El manojito de llaves será el único elemento que nos permitirá diferenciar al antagonista del resto de personajes humanos, por lo que el director basará en este objeto su caracterización.

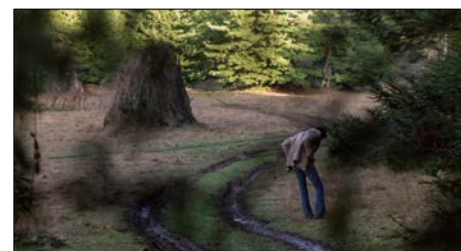
Finalmente, no sólo el encuadre es utilizado para ocultar a los humanos en esta primera secuencia. La iluminación también resulta muy útil para este propósito, por lo que el director introduce de forma frecuente contraluces que muestran las acciones de los personajes sin desvelar su aspecto (Figs. 1.141). Como en ejemplos anteriores, la ausencia de reacciones y emociones vuelve a resultar notablemente amenazante.

Terminada esta escena inicial, la historia avanza en una nueva dirección. Se nos presenta al personaje de Elliot y a su familia, y vemos cómo están a punto de descubrir al extraterrestre en el jardín. Spielberg, sin embargo, sólo muestra en toda la secuencia unas huellas del mismo, y un plano de su mano en el interior del porche (Fig. 1.142). Cuando Elliot vuelve a encontrarse a E.T. de madrugada, una serie de planos extremadamente breves y confusos continúan manteniendo el misterio sobre su aspecto.

Al día siguiente, las dos tramas argumentales siguen desarrollándose. Por un lado, Keys vuelve al bosque a buscar al extraterrestre, y es mostrado con un encuadre general donde aparece de espaldas (Fig. 1.143). Elliot, por su parte, acaba teniendo esa misma noche un encuentro directo con el alienígena. El momento de su presentación definitiva, sin embargo, es alargado por Spielberg todavía unos segundos más. Cuando los personajes se encuentran en el jardín, un poderoso contraluz incrementa el dramatismo de la escena a la vez que oculta el aspecto de E.T. (Fig. 1.144). Instantes después, el extraterrestre avanza por la casa de Elliot, pero entonces son varios planos de sus manos los que dilatan la ocultación.



1.142 *E.T. el extraterrestre*



1.143 *E.T. el extraterrestre*



1.144 *E.T. el extraterrestre*



1.145 *E.T. el extraterrestre*



1.146 *E.T. el extraterrestre*



1.147 *E.T. el extraterrestre*



1.148 *E.T. el extraterrestre*



1.149 *E.T. el extraterrestre*



1.150 *E.T. el extraterrestre*

Finalmente, tras veintisiete minutos de metraje, se nos presenta la primera imagen directa de su rostro (Fig. 1.145). La larga y elaborada estrategia diseñada para este personaje se da por finalizada, habiendo generado unas expectativas narrativas a la altura de su excepcionalidad argumental.

Pero si bien la ocultación en torno a E.T. queda resuelta, no sucede lo mismo con los antagonistas de la historia. Cada cierto tiempo, vemos cómo los investigadores van estrechando el cerco que les llevará hasta el extraterrestre, y en todos los casos se nos impide contemplar sus reacciones a través de distintos recursos visuales. Al día siguiente del encuentro entre Elliot y E.T., un plano a la altura de la cintura nos muestra cómo Keys y su equipo siguen investigando (Fig. 1.146). Más adelante, el mismo personaje escucha desde una camioneta la conversación que Elliot mantiene con su hermano (Fig. 1.147), pero en este caso es la mano del antagonista es la que impide ver su rostro completo. Minutos después, cuando los investigadores deciden asaltar la casa familiar para instalar artefactos de vigilancia, un plano general con diversos personajes de espaldas continúa alargando la estrategia de ocultación (Fig. 1.148).

Mientras tanto, en la trama que narra las peripecias de Elliot y E.T., también se introducen recursos de ocultación visual. De hecho, todos los adultos que aparecen en la historia, con la única excepción de la madre de Elliot, son representados de esta manera. El profesor a cargo de la clase del protagonista, por ejemplo, aparece encuadrado en todo momento de espaldas o a la altura de la cintura (Fig. 1.149). De igual manera, el policía que acude a ayudar a la familia cuando Elliot desaparece en el bosque también es presentado de este modo (Fig. 1.150). Una vez más, evitando mostrar las emociones de estos personajes, Spielberg consigue contrastar el afectuoso mundo infantil con el agresivo e insensible mundo adulto.



1.151 *E.T. el extraterrestre*



1.152 *E.T. el extraterrestre*



1.153 *E.T. el extraterrestre*

Finalmente, en el último acto de la película, las dos tramas argumentales se unen y las estrategias de ocultación desarrollan sus últimos efectos. La llegada de Keys a la casa de Elliot, en esta ocasión, es sugerida a través del uso de las sombras (Fig. 1.151). Al mismo tiempo, los astronautas que asaltan la vivienda de los protagonistas visten trajes espaciales que tampoco permiten ver sus caras. La iluminación, finalmente, es utilizada para subrayar lo amenazante del enorme despliegue policial (Fig. 1.152).

Al mismo tiempo, en este último segmento del film se produce la esperada presentación de Keys. Spielberg introduce un último plano de sus llaves (Fig. 1.153), y poco después vemos cómo el personaje se acerca a cámara revelándonos su rostro (Fig. 1.154). El plano en el que es presentado, sin embargo, utiliza un punto de vista contrapicado y una iluminación desde abajo, insistiendo en la imagen negativa del mundo adulto desarrollada durante todo el film. Este enfoque se sostiene también al mostrar a los científicos que estudian el progresivo deterioro físico del extraterrestre. Como ocurría con los astronautas, los científicos llevan trajes de seguridad que impiden ver sus reacciones (Fig. 1.155).

Sin embargo, una conversación entre Elliot y Keys establece un giro argumental definitivo. Keys explica al niño que su intención no es hacer daño al extraterrestre sino ayudarlo a sobrevivir. A partir de entonces, se nos muestran algunos planos de los científicos donde se aprecia su rostro, un cambio que resulta definitivo tras la aparente muerte de E.T. En ese momento, todos los científicos retiran sus máscaras protectoras, y observamos la compasión que sienten hacia el extraterrestre (Fig. 1.156). Los adultos son finalmente humanizados, y la prolongada estrategia de ocultación, que ha modulado durante casi dos horas nuestra percepción de la historia, se da definitivamente por terminada.

El largo y detallado análisis de la ocultación visual desarrollado a lo largo del capítulo nos permite confirmar las hipótesis planteadas en torno a esta estrategia. La ocultación del rostro de los personajes, utilizada con un propósito dramático, se presenta como una clara constante estilística del cine de Spielberg, apareciendo con frecuencia en la mayor parte de sus películas. Esta estrategia visual presenta, además, matices formales extraordinariamente variados y complejos, que se relacionan de forma coherente con el desarrollo argumental.



1.154 *E.T. el extraterrestre*



1.155 *E.T. el extraterrestre*



1.156 *E.T. el extraterrestre*

2

Imagen y Simultaneidad Visual

A lo largo de la historia del cine, la imagen filmica ha desarrollado todo tipo de modelos y patrones compositivos, compartidos por películas de diferentes décadas, géneros, y nacionalidades. Uno de los más perdurables, especialmente en el cine de ficción, tiene que ver con el número de puntos de interés incluidos dentro del plano. En la inmensa mayoría de los films, gran parte de las imágenes que integran la realización se caracterizan por dirigir la atención hacia un solo punto de interés compositivo principal. En un medio como el cine, donde el tiempo de lectura del plano está completamente definido y es relativamente breve, este patrón compositivo resulta extremadamente útil. Howard Hawks lo señalaba con claridad en una entrevista de 1956: “Hemos pasado toda nuestra vida aprendiendo a obligar al público a concentrar su atención en una sola cosa¹”.

Sin embargo, pese a que este esquema visual tiene una presencia constante, es evidente que no es el único posible. En determinadas circunstancias, la composición cinematográfica puede incluir varios puntos de interés dentro del plano. En una escena de conversación, por ejemplo, no es extraño encontrar encuadres que muestren a dos o más personajes con una importancia compositiva similar. En estos casos, sin embargo, los puntos de interés generalmente tienen un carácter alternante. Dependiendo de qué personaje hable o reaccione, el espectador fijará en él su atención.

Pero si bien estos dos modelos cubren una gran cantidad de situaciones dentro de las películas, cabría mencionar otra posibilidad. En determinadas circunstancias, el director puede establecer varios puntos de interés, pero haciendo que la relevancia de los mismos no sea alternante, sino *simultánea*. Varios elementos de la imagen pueden llamar la atención del espectador al mismo tiempo, haciendo que éste se vea obligado a pasear su mirada de uno a otro. Las peculiares características de este tipo de composiciones, y los efectos dramáticos que producen en la narración, constituirán el objeto de nuestro análisis en el presente capítulo.

¹ JEAN DOMARCHI [et. al.]: *Lang, Hawks, Hitchcock*. Fundamentos. Madrid, 1999. p. 41

El estudio de la simultaneidad visual ha recibido una notable atención académica, aunque casi siempre dentro del contexto de la profundidad espacial. Como veremos a lo largo del capítulo, la simultaneidad no tiene por qué ir acompañada de una disposición profunda de los elementos, pero este esquema visual ha sido tan preponderante a lo largo de la historia que muchos investigadores no han realizado distinciones en ese sentido.

Uno de los primeros autores que reflexiona de forma fructífera sobre la simultaneidad visual es el director y teórico Sergei Eisenstein. En su ensayo de 1929 “El principio cinematográfico y el ideograma”, Eisenstein defiende que el conflicto visual que el montaje es capaz de generar entre cada una de las tomas, también puede darse en el interior de las mismas:

La toma en manera alguna es un *elemento* del montaje. La toma es una *célula* de montaje [...] ¿Con qué, entonces, se caracteriza al montaje y consecuentemente a su célula, la toma? Con un choque, con el conflicto de dos trozos en oposición².

Eisenstein, además de teorizar sobre este tipo de composiciones en sus escritos de los años veinte, las utiliza de forma poderosa en sus películas de la misma década. Pese a todo, la simultaneidad visual no llega a alcanzar una amplia repercusión crítica hasta los años cuarenta, sobre todo gracias al enorme impacto de *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941). Welles utiliza en esta película una profundidad extrema, y aprovecha de forma dramática el uso de puntos de interés simultáneos en célebres escenas como la del intento de suicidio de Susan. El crítico André Bazin será uno de los defensores más vehementes de la profundidad popularizada por Welles, y de los efectos de la simultaneidad:

Me parece que se podría plantear como ley estética el siguiente principio: «Cuando lo esencial de un suceso depende de la presencia simultánea de dos o más factores de la acción, el montaje está prohibido». Y vuelve a recuperar sus derechos cada vez que el sentido de la acción no depende de la contigüidad física, aunque esté implicada³.

Bazin defiende el mayor impacto dramático obtenido mediante esta estrategia, gracias al mantenimiento de la continuidad espacial y temporal:

Para Welles, una escena forma un todo en el espacio y en el tiempo. La interpretación de un actor pierde su sentido, pierde su sangre dramática, como un miembro mutilado, al cortarse su íntima relación vivificante y sensible con los protagonistas y el decorado⁴.

Tanto Bazin, desde una posición contraria al montaje, como Eisenstein, con un punto de vista más integrador, señalan las posibilidades de la simultaneidad a la hora de intensificar las relaciones dramáticas.

² SERGEI EISENSTEIN: *La forma del cine*. Siglo XXI. Madrid, 2006. p. 41

³ ANDRÉ BAZIN: *¿Qué es el cine?* Rialp. Madrid, 2012. p. 77.

⁴ ANDRÉ BAZIN: *Orson Welles*. Fernando Torres, D.L. Valencia, 1973. p. 63.

En los años sesenta una nueva aproximación a esta estrategia es promovida por Charles Barr, que en su artículo de 1963 “Cinemascope: before and after” introduce el concepto de *gradación del énfasis*⁵. Barr analiza la simultaneidad destacando su capacidad para dirigir la atención hacia varios elementos a la vez, pero sobre todo para hacerlo con diferentes grados de intensidad. De esta manera, una imagen puede tener un punto de interés principal, pero también otros puntos de interés secundarios hacia los que nuestra atención se dirige de un modo más sutil. Este tipo de usos permiten enriquecer la complejidad del plano, introduciendo informaciones que complementen de diferentes maneras a la principal. Si Bazin y Eisenstein insistían en cómo la simultaneidad podía incrementar la fuerza dramática de las relaciones entre los elementos, Barr destacará la sutileza con la que este recurso puede aumentar la densidad narrativa de la imagen.

Finalmente, cabe destacar que a partir de los años noventa se hacen importantes avances en el estudio de la profundidad espacial y de la simultaneidad compositiva. Investigadores como David Bordwell, Ben Brewster, Yuri Tsivian, o Tom Gunning abordan aspectos muy distintos de este recurso. Mientras Brewster lo analiza en etapas concretas de cinematografías específicas⁶, Bordwell traza con detalle la evolución histórica de esta técnica desde los inicios del cine hasta nuestros días⁷.

En lo que se refiere a nuestro objeto de estudio, las escasas investigaciones que analizan la simultaneidad visual en el cine de Spielberg lo hacen de un modo un tanto esporádico y superficial. Warren Buckland, por ejemplo, es capaz de reconocer la relevancia de este recurso en la obra del director: “Como en otras muchas películas de Spielberg, *Minority report* utiliza objetivos de gran angular para crear una puesta en escena profunda, explotando la tensión entre el primer término y el fondo⁸”. Sin embargo, en su investigación, Buckland se limita a señalar planos aislados donde se utiliza la profundidad visual, pero sin proponer funciones generales ni estudiar el tipo de relaciones que se establecen entre los elementos.

A lo largo del presente capítulo trataremos de analizar con detalle los usos de la simultaneidad visual a lo largo de la filmografía de Spielberg, poniendo especial atención en su manejo de la gradación del énfasis, así como en la gran variedad de relaciones dramáticas que quedan dramáticamente subrayadas a través de la continuidad espacial y temporal.

⁵ CHARLES BARR: “Cinemascope: before and after”. *Film Quarterly*. Vol. 16, nº 4, 1963, pp. 4-24.

⁶ BEN BREWSTER: “Deep staging in French Films 1900-1914”. En ELSAESSER, THOMAS y BARKER, ADAM (Eds.): *Early cinema: space, frame, narrative*. British Film Institute. London, 1990. pp. 45-55.

⁷ “Exceptionally exact perceptions: on staging in depth”. En DAVID BORDWELL: *On the history of film style*. Harvard University Press. Cambridge, 1999. p.158-271.

⁸ WARREN BUCKLAND: *Directed by Steven Spielberg: poetics of the contemporary Hollywood blockbuster*. Continuum. London, 2006. p. 205.

2.1 LA SIMULTANEIDAD VISUAL EN EL CINE DE SPIELBERG

A la hora de valorar la presencia de la simultaneidad visual dentro de los esquemas de realización de Steven Spielberg conviene atender tanto al contexto en el que se desarrolla su obra como a las influencias y preferencias manifestadas por el propio director. La simultaneidad, como hemos visto, tiene un desarrollo histórico asociado en gran parte a la disposición profunda de los elementos del plano. Si bien este uso del espacio, como veremos más adelante, aparece ya desde los inicios del cine, su expansión generalizada se produce fundamentalmente a partir de los años cuarenta, en parte gracias a la influencia de *Ciudadano Kane*.

Durante las décadas de 1940 y 1950 la profundidad se propaga de forma extraordinaria, y la simultaneidad visual es utilizada en cinematografías muy diversas. En los años sesenta, sin embargo, el auge de los teleobjetivos y el *zoom* rompe en cierto modo con la hegemonía del espacio profundo, dando paso a un uso de la imagen más plano. Si bien la profundidad espacial no desaparece, no es hasta el final de los sesenta y principios de los setenta cuando nuevas generaciones de directores, entre ellos ciertos realizadores de Hollywood, reincorporan los angulares y el uso del espacio del cine clásico, alternándolos con el uso de teleobjetivos.

Uno de los directores de Hollywood que desarrolla esa aproximación ecléctica, en la que conviven tanto ópticas largas como estrechas es precisamente Steven Spielberg. En sus películas se incorporan usos ocasionales de teleobjetivos, pero en líneas generales predominan los angulares y el espacio profundo. En este sentido, se trata de un enfoque visual coherente con la admiración que Spielberg profesa al cine clásico:

He estudiado muchas películas, aunque no hasta la época del cine mudo. Los films en los que estoy realmente interesado son los que se rodaron entre 1933 y 1954, aproximadamente. Luego se podría decir que me desentendí de las películas por un tiempo, desde mediados de los cincuenta hasta principios de los setenta⁹.

Si la influencia del Hollywood clásico en sus prácticas de realización parece clara, resulta aún más específica en lo que respecta al desarrollo concreto de estrategias de simultaneidad visual. Spielberg declara cómo ya en su etapa televisiva, a pesar de las limitaciones de tiempo y presupuesto, trataba de desarrollar efectos en este sentido:

Lo que intenté aportar a la televisión fue un menor énfasis en el primer plano, porque las películas con las que aprendí usaban planos generales, dejando que el espectador viera una panorámica general y fuera, a su manera, el montador en determinadas ocasiones. Me encantaban aquellas viejas películas, y ciertamente me gustaba Orson Welles¹⁰.

⁹ “Dialogue on film: Steven Spielberg”. *American Film*. Vol. 13, nº 8, 1988, p. 14.

¹⁰ LAURENT BOUZEREAU (Dir.): “Steven Spielberg and the small screen”. En SPIELBERG, Steven (Dir.): *El diablo sobre ruedas* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2004.

Si bien considerar que la actividad del espectador llega a asemejarse a la del montador es una exageración que ya sugirieron Bazin, Welles o Wyler, el hecho de que la audiencia pueda elegir dónde mirar indica claramente que está expuesta a puntos de interés simultáneos. Las palabras de Spielberg son claras en este sentido, y las declaraciones de sus colaboradores también corroboran este enfoque. Mitch Dubin, operador de *Salvar al soldado Ryan*, destaca su uso de planos amplios y angulares:

Soy un firme creyente de que cada lente cuenta una historia distinta. Muchas películas actuales son rodadas con primeros planos, y en ellas nunca acabas teniendo un sentido claro de la geografía de la escena ni de en qué lugar te encuentras. Steven es muy específico en lo que respecta a reservar los primeros planos para cuando realmente signifiquen algo¹¹.

Finalmente, Janusz Kaminski, director de fotografía del film, no sólo destaca el uso de la profundidad de Spielberg, sino también hasta qué punto aprovecha los distintos niveles del espacio:

Steven coreografía las escenas para la cámara [...] Tiene un asombroso sentido de cómo utilizar el primer término, el término medio y el fondo¹².

De esta manera, podemos concluir que el uso de la simultaneidad visual es una estrategia relevante en el cine de Spielberg, desarrollada generalmente dentro de un espacio profundo, y en un contexto que trata de recuperar de forma explícita estrategias de realización del cine clásico.

Como analizaremos detalladamente en las siguientes páginas, el uso de la simultaneidad en el cine de Spielberg se ajusta a las hipótesis planteadas al inicio de nuestra investigación. Por un lado, todas las películas de su filmografía, en mayor o menor medida, ofrecen ejemplos de esta estrategia. Al mismo tiempo, la simultaneidad mantiene una estrecha relación con el desarrollo argumental, cumpliendo tanto funciones comunicativas como expresivas. Spielberg hace uso de esta estrategia para aumentar la densidad comunicativa del plano mediante la gradación del énfasis sugerida por Barr, pero también subraya la simultaneidad temporal y espacial de ciertos elementos de la escena, generalmente con el propósito de establecer distintos rangos de información. Por otro lado, sus efectos expresivos se basan en la dramatización de las relaciones entre los elementos del plano, incrementando la intensidad de estos vínculos mediante la continuidad espacial, tal como proponían Bazin o Eisenstein.

Finalmente, Spielberg introduce usos variados y complejos de este recurso tanto ampliando el número de elementos relacionados en el plano, como empleando primeros términos agresivos, o desarrollando imágenes visualmente sofisticadas a través de sombras y reflejos. Cada una de estas posibilidades las estudiaremos con detalle en los dos apartados siguientes.

¹¹ CHRISTOPHER PROBST: "The Last Great War". *American Cinematographer*. Vol. 79, nº 8, 1998, p.31

¹² *Ibidem*. p. 33.



2.1 *El regador regado*



2.2 *Los vampiros*



2.3 *Siete ocasiones*

2.2 GRADACIÓN DEL ÉNFASIS Y RANGO DE CONOCIMIENTO

Nuestro análisis se iniciará estudiando con detalle dos estrategias de simultaneidad visual cuyas funciones pueden enmarcarse dentro del ámbito de lo comunicativo. En el primer caso, el de la gradación del énfasis, se tratará de enriquecer la densidad informativa de la imagen, estableciendo elementos principales y secundarios, de forma que éstos últimos complementen a los primeros haciendo distintas aportaciones narrativas. En el segundo caso, sin embargo, cada uno de los elementos del plano tendrá una importancia argumental similar, y la simultaneidad no será sólo una opción para enriquecer la imagen, sino una herramienta imprescindible para establecer de forma inequívoca la contigüidad espacial y temporal de los elementos de la acción. Este último recurso, como veremos, será utilizado generalmente para comunicar con claridad los distintos rangos de conocimiento de los personajes integrados en el plano.

En el caso de la gradación del énfasis, analizaremos fundamentalmente tres posibilidades narrativas que ofrecerán los puntos de interés secundarios: reforzar el sentido de la acción principal, introducir información nueva caracterizando a los personajes o anticipar de forma sutil el desarrollo de la acción. En lo que se refiere al establecimiento de distintos rangos de conocimiento, veremos cómo la simultaneidad sirve para mostrar de forma incuestionable cómo unos personajes no son conscientes de las acciones, reacciones o diálogos de otros, dando lugar a efectos dramáticos muy relevantes en contextos como el suspense o la comedia. Todas estas posibilidades, como veremos a continuación, tienen un largo recorrido en la historia del cine, por lo que conviene revisar de forma general sus posibilidades antes de analizar la obra de Steven Spielberg.

En las primitivas ficciones desarrolladas a finales del siglo XIX ya aparecen usos destacables de la simultaneidad visual. Una de las piezas más célebres de los inicios del cine, *El regador regado* (*L'arroseur arrosé*, Louis Lumière, 1895) ilustra perfectamente las funciones de esta estrategia a la hora de gestionar el rango de conocimiento. Un jardinero se encuentra regando unas plantas, cuando aparece detrás de él un niño, que pisa la manguera interrumpiendo el chorro (Fig. 2.1). El hombre intenta averiguar lo que sucede, pero no es capaz de descubrir la broma hasta que el niño levanta el pie y el agua le golpea en la cara. Desde que el personaje pisa la manguera hasta que el jardinero recibe el chorro, los espectadores observamos las acciones simultáneas de ambos, y nuestra mirada oscila entre el niño y el jardinero sin una trayectoria determinada. Tan importante nos resulta comprobar si uno deja de pisar la manguera como ver si el otro descubre la trampa. La comicidad, de este modo, se articula en torno al distinto rango de información que manejan los dos personajes, presentado de forma inequívoca a través de la simultaneidad. La misma escena, fragmentada mediante cortes de montaje, habría dado lugar a un efecto dramático completamente distinto.

Estos usos de la simultaneidad son muy frecuentes en los primeros años del cine, como puede comprobarse en películas como *A favourite domestic scene* (R. W. Paul, 1898), *La cabaña del tío Tom* (*Uncle's Tom cabin*, Edwin S. Porter, 1903) o *Rescued by Rover* (Lewis Fitzhamon, 1905).

Por otro lado, la simultaneidad visual desarrolla también otro tipo de efectos en las primeras décadas del cine. El uso de la gradación del énfasis, en concreto, puede observarse en *La tête coupée* (Louis Feuillade, 1915), el primer episodio del famoso serial *Les vampires*. En una de las escenas del film, el periodista Philippe Guérande se encuentra durmiendo en un castillo, al que ha acudido mientras investiga a una organización criminal. En uno de los planos, el director muestra cómo Philippe es incapaz de dormir (Fig. 2.2). Sin embargo, el aire compositivo de la parte superior de la toma otorga una notable importancia visual a los cuadros que se encuentran sobre el protagonista. Poco después comprobamos que no se trata de un error de realización, sino de una forma de anticipar el desarrollo de la acción. Uno de los cuadros sobre los que Feuillade llama la atención de forma sutil resulta ser un pasadizo secreto. La simultaneidad visual, en este caso, sirve para dirigir la atención de forma atenuada, presentando elementos que serán relevantes en momentos posteriores de la trama.

Tanto la gradación del énfasis como el establecimiento de distintos rangos de conocimiento darán lugar a estrategias muy variadas en décadas siguientes. Buster Keaton, por ejemplo, explora en los años veinte opciones muy diversas de simultaneidad visual a la hora de construir sus gags. En una escena de *Siete ocasiones* (*Seven chances*, 1925), aplica el esquema visual de *El regador regado* pero a una escala mucho más espectacular. James Shannon camina por la calle sin ser consciente de que le siguen cientos de novias que han respondido a su anuncio (Fig. 2.3).

La gradación del énfasis, por su parte, es capaz de desplegar también múltiples variantes. En *La golfa* (*La chienne*, Jean Renoir, 1931), por ejemplo, Renoir utiliza este recurso para reforzar cómicamente el contenido de la escena. Cuando Adèle recrimina a Maurice no tener el heroísmo y el porte de su anterior marido, el retrato de éste, al fondo del plano, genera un gag visual (Fig. 2.4). Un ejemplo parecido, pero con un uso de la profundidad mucho más extremo, aparece en *Ciudadano Kane*. En la escena en que Bernstein explica los términos del contrato por el cual Charles será separado de sus padres, la presencia del niño al fondo de la imagen vuelve a reforzar el contenido de la conversación (Fig. 2.5). El mismo recurso se ve favorecido por los formatos de pantalla ancha en los años cincuenta, como se observa en *Río sin Retorno* (Otto Preminger, 1954). Mientras Matt y Mark hablan sobre la belleza de Kay, la presencia de la chica a través de la ventana aumenta la densidad narrativa del plano (Fig. 2.6). Finalmente, los efectos de la simultaneidad pueden combinarse también con otros recursos visuales. En *Los increíbles* (*The Incredibles*, Brad Bird, 2004), la composición nos muestra cómo el jefe de Bob no advierte la ira que generan sus palabras, al tiempo que el contraste de tamaños subraya la diferencia de fuerza que hay entre ambos (Fig. 2.7).



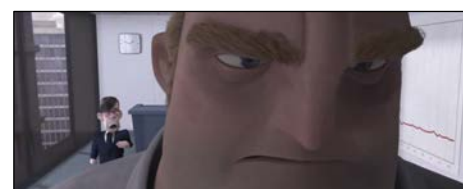
2.4 *La golfa*



2.5 *Ciudadano Kane*



2.6 *Río sin retorno*



2.7 *Los increíbles*



2.8 *La lista de Schindler*



2.9 *E.T. El extraterrestre*



2.10 *E.T. El extraterrestre*



2.11 *La terminal*

Simultaneidad y gradación del énfasis en el cine de Spielberg

En las páginas siguientes analizaremos con detalle las funciones que cumple la gradación del énfasis en las películas que integran la filmografía de Steven Spielberg. Como veremos, esta estrategia aporta una especial sutileza a la hora de dirigir la atención del espectador, algo que no es especialmente frecuente en el *mainstream* contemporáneo. El propio David Bordwell apunta la excepcionalidad de estos usos en el cine de Hollywood:

¿En qué medida podemos encontrar gradación del énfasis en la realización actual? El cine americano de hoy en día se basa en gran medida en el montaje, en el estilo que he definido como continuidad intensificada. Cada plano tiende a significar una sola cosa, y una vez que hemos asimilado su contenido se nos impulsa hacia el siguiente [...] Da la impresión de que la mayoría de los directores no muestran ningún interés por la gradación del énfasis dentro de sus planos. Para encontrar esta estrategia en todo su esplendor, hay que mirar al extranjero. Si quieren nombres: Angelopoulos, Tarr, Kore-eda, Jia, Hou¹³.

Como estudiaremos a continuación, Steven Spielberg también puede incluirse dentro del grupo de directores que enriquecen y sofistican la composición de sus imágenes a través de la simultaneidad visual. En los films de este realizador, la introducción de puntos de interés secundarios es empleada con relativa frecuencia y notable variedad, incrementando la densidad de la narración en situaciones argumentales muy distintas.

La primera posibilidad que analizaremos es el uso de este recurso para reforzar el sentido de la acción principal. En determinados momentos de un film, objetos o personajes con una importancia compositiva secundaria pueden hacer dramáticamente más consistente la información prioritaria del plano. Un ejemplo elemental de esta estrategia se produce en una de las primeras escenas de *La lista de Schindler*. Un oficial nazi llega a un club nocturno con su mujer, y comprueba cómo un personaje desconocido se ha convertido en el centro de la fiesta. En una determinada toma, el oficial llama al metre y le pregunta por la identidad de dicho personaje. Mientras la conversación entre ambos gira en torno a Oskar Schindler, la composición incluye al protagonista al fondo del plano (Fig. 2.8). Incluyendo el elemento sobre el que versa el diálogo entre los dos personajes se refuerza claramente el sentido del plano. Exactamente la misma estrategia es empleada de un modo más sofisticado en el tramo final de *E.T. El extraterrestre*. Un plano nos muestra como unos científicos preguntan a la madre de Elliot qué relación tiene el niño con el alienígena, al tiempo que vemos, al fondo del encuadre, un televisor donde aparecen ambos personajes (Fig. 2.9). Cuando la cámara, dentro de la misma toma, se desplaza hasta el hermano de Elliot, el nuevo interrogatorio vuelve a ser reforzado con otra imagen de los personajes en otro televisor (Fig. 2.10).

¹³ BORDWELL, David: "Gradation of emphasis, starring Glenn Ford". Observations of film art. 13 Noviembre 2008. <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/11/13/gradation-of-emphasis-starring-glenn-ford/> Consultado 20 de Agosto 2015.

Este uso de la simultaneidad visual, por otra parte, no tiene por qué darse necesariamente en un diálogo entre personajes. En *La terminal*, por ejemplo, la misma estrategia es empleada cuando Viktor Navorski habla consigo mismo, preguntándose cómo podría ganar el dinero suficiente para pagar un restaurante italiano (Fig. 2.11). Mientras observamos al protagonista rumiando un plan, al fondo de la imagen distinguimos a Amelia, la azafata a la que Viktor pretende invitar a cenar.

Por otra parte, de la misma manera que la gradación del énfasis puede reforzar el contenido de ciertas conversaciones, también puede aportar sus efectos a determinadas acciones de los personajes. Un ejemplo de ello aparece en *En busca del arca perdida*, donde el director invierte la relevancia visual de los elementos de la historia. Marion, la heroína del film, trata desesperadamente de ahuyentar a las serpientes que la asedian en el Pozo de Almas (Fig. 2.12). Pero mientras la acción de la protagonista ocupa el fondo del plano, en primer término Spielberg introduce un nuevo grupo de serpientes que se deslizan de forma amenazante. Estableciendo estos dos puntos de interés simultáneos, se consigue ampliar la información del plano e incrementar la tensión dramática. Por un lado, el encuadre funciona como un plano general, en el que vemos a la protagonista en plena acción, pero también como un plano de detalle, donde se insiste en el peligro que Marion está tratando de combatir.

La misma estrategia es utilizada en *Indiana Jones y la última cruzada*, creando un efecto igualmente consistente. Spielberg recalca lo desagradable que es caminar entre cientos de ratas, haciendo que algunas de éstas permanezcan en primer término de la imagen (Fig. 2.13). Una estructura visual similar es utilizada también en *La lista de Schindler*, en la escena en que Danko y su madre escapan de las tropas nazis (Fig. 2.14). La mujer asesinada que aparece en primer término recuerda al espectador que la necesidad de huir es verdaderamente apremiante. En cada uno de estos casos, los personajes son ajenos a la presencia de los elementos secundarios, siendo la audiencia quien les da un sentido narrativo.

Por otra parte, la composición también puede reforzar el sentido de la acción a través de determinados objetos. En *Hook*, por ejemplo, una discusión entre Peter y Moira es enriquecida visualmente de esta forma. Moira considera que Peter está demasiado pendiente del trabajo y poco atento a su familia, pero éste no opina lo mismo. Mientras los personajes discuten acaloradamente, el director introduce en un nuevo plano de espacio profundo el teléfono móvil del protagonista (Fig. 2.15). Una llamada de trabajo ha sido la causante de la discusión, por lo que mantener este objeto en pantalla fortalece el sentido de la conversación. Un último ejemplo de esta estrategia podemos encontrarlo en *Salvar al Soldado Ryan*. En una de las escenas del film, un coche del gobierno viene a comunicar a la madre de James Ryan que tres de sus hijos han muerto en combate (Fig. 2.16). Mientras el interés principal del plano se centra en la mujer, Spielberg subraya el significado de la escena incluyendo, a la derecha del plano, una foto con los cuatro hermanos Ryan abrazados.



2.12 *En busca del arca perdida*



2.13 *Indiana Jones y la última cruzada*



2.14 *La lista de Schindler*



2.15 *Hook*



2.16 *Salvar al soldado Ryan*



2.17 *La guerra de los mundos*



2.18 *La guerra de los mundos*

Pero la gradación del énfasis, como ya anticipábamos, puede dar lugar a otros efectos narrativos distintos. Un segundo tipo de intervención dramática tiene que ver con su capacidad para ampliar el contenido argumental del plano, generalmente caracterizando a alguno de los personajes. Si en los ejemplos anteriormente estudiados los elementos secundarios del plano reforzaban el sentido de la acción, en estos casos su función será aportar nuevos matices que enriquezcan su significado.

En *La guerra de los mundos* encontramos varios ejemplos de cómo Spielberg utiliza una información visual secundaria para definir a un personaje de forma sutil pero eficaz. Desde el principio de la película se nos muestra cómo Ray Ferrier, el protagonista, es un hombre descuidado, absolutamente incapaz de asumir sus responsabilidades como padre. Cuando Mary-Ann, su ex-mujer, llega a la casa de Ray para dejar a los hijos que tienen en común, comprueba el terrible desorden que reina en la vivienda. A lo largo de la secuencia, se nos enseña cómo Ray tiene un motor de coche en medio del salón, o cómo la leche de su frigorífico está cortada. Pero además de revelarnos estas informaciones de forma directa, el director aprovecha otros tramos de la escena para sugerir esta idea de un modo menos evidente. En un plano general donde el protagonista y Mary-Ann conversan, Spielberg introduce en primer término un grupo de objetos muy poco apropiados para una cocina, como latas de aceite para el coche y otros artefactos mecánicos (Fig. 2.17). De este modo, mientras observamos la conversación de los personajes que se desarrolla al fondo del plano, nos fijamos también en los objetos del primer término, que exhiben el desorden del protagonista sin interrumpir la acción principal.

En una escena posterior del film, ubicada también en la casa del protagonista, Spielberg vuelve a utilizar este recurso para insistir en la caracterización del personaje. Mientras Ray y Rachel charlan en el salón, nuestra atención oscila entre los personajes y el par de botas colocadas sobre una mesilla (Fig. 2.18). La gradación del énfasis, de nuevo, aporta un signo evidente de la dejadez del protagonista. En el cine narrativo de ficción, donde el argumento usa constantemente la redundancia para establecer en el menor tiempo posible los rasgos de los personajes, la simultaneidad visual se erige como un recurso enormemente provechoso.

Otro ejemplo de caracterización interesante, aún más sutil y sofisticado, aparece en una escena de *Munich*. La película, que narra las peripecias de un grupo de agentes del Mossad en su intento por vengar unos crímenes palestinos, centra muchas de sus secuencias en el personaje de Avner. A lo largo del film, vemos cómo el protagonista se debate entre su deseo de servir a Israel y su anhelo de llevar una vida corriente con su mujer y su hija recién nacida. Una y otra vez, Avner se ve obligado a cometer atrocidades de las que no se siente orgulloso y a relacionarse con individuos de escasos escrúpulos. Dentro de ese contexto argumental, un uso específico de la simultaneidad visual resulta especialmente significativo. Hacia el final de la película, tras haber cometido ya varios asesinatos, Avner telefona desde un hotel a su mujer.

2.19 *Munich*2.20 *Lincoln*

Daphna recibe la llamada en la cocina de su casa (Fig. 2.19), y durante un rato charla afectuosamente con Avner. El encuadre elegido por Spielberg, sin embargo, realiza aportaciones dramáticas que van más allá de la mera presentación de la acción. El tamaño de plano y la óptica elegida permiten ver con todo detalle una enorme cantidad de elementos del decorado a los que se otorga una importancia visual aparentemente desproporcionada. Mientras Daphna conversa, observamos de forma simultánea distintos alimentos, utensilios de cocina, así como estanterías, una cuna o una chimenea brillantemente iluminada por el sol. Cada uno de estos elementos sirven para caracterizar la vida de Daphna, completamente ajena al siniestro trabajo de su marido. Los objetos sobre los que Spielberg dirige sutilmente nuestra atención representan la vida que Avner sueña alcanzar, y contrastan dramáticamente con el entorno en el que el protagonista se mueve.

La introducción de elementos cotidianos, por otro lado, es también utilizada para la caracterización en determinadas escenas de *Lincoln*, aunque en un sentido muy distinto. A lo largo del film, el director se esfuerza por humanizar al legendario presidente de muy distintas maneras. Por ejemplo, mostrando como Tad, su hijo pequeño, se mueve con toda naturalidad por los despachos de la Casa Blanca, formando parte de la vida del presidente y estando presente en muchas discusiones políticas. Cuando Lincoln y Seward informan a Ashley de que desean que someta a votación la decimotercera enmienda, por ejemplo, el pequeño Tad aparece al fondo del plano, leyendo tranquilamente un libro (Fig. 2.20). La gradación del énfasis, en este caso, sirve para subrayar la espontaneidad con la que Abraham Lincoln combina su actividad política con su vida familiar.

Un último ejemplo de este tipo de caracterización podemos encontrarlo en *E.T. El extraterrestre*, en este caso para definir a Elliot, el protagonista del film. En el tramo inicial de la película, Spielberg nos comunica de diversas maneras que Elliot es un niño más bien tímido, que no congenia del todo con los chicos de su edad. Cuando el protagonista cree ver en el jardín algo extraño y acude a contárselo a su madre, Spielberg introduce un encuadre con varios puntos de interés simultáneos. Al mismo tiempo que vemos cómo Elliot da explicaciones a Mary (Fig. 2.21), observamos cómo los amigos de su hermano le hacen burla a sus espaldas, tomándose a broma lo que está contando. Una vez más, Spielberg aprovecha al máximo las capacidades de la imagen para caracterizar a sus personajes.

2.21 *E.T. El extraterrestre*



2.22 *Salvar al soldado Ryan*



2.23 *Salvar al soldado Ryan*



2.24 *Salvar al soldado Ryan*



2.25 *Salvar al soldado Ryan*

Pero el ejemplo más original y sofisticado de este tipo de estrategia lo encontramos sin duda en *Salvar al Soldado Ryan*. Hacia la mitad del film, los hombres del capitán Miller se enfrentan a unos soldados alemanes, a los que consiguen derrotar. Sin embargo, no logran evitar que en la pelea muera el cabo americano Wade. Poco después de su fallecimiento, los protagonistas se dan cuenta de que uno de los soldados alemanes sigue con vida, y rápidamente lo acorralan. Encolerizados por la muerte de su amigo, algunos soldados solicitan permiso para matarle (Fig. 2.22).

El cabo Upshet, sin embargo, argumenta que deben tratarle como a un prisionero de guerra y perdonarle la vida. Entonces, justo cuando los militares deben decidir entre matar a su enemigo o mostrarse compasivos, Spielberg introduce un plano compositivamente enigmático (Fig. 2.23). Si bien el encuadre muestra la misma acción que el plano anterior, ahora el director enfatiza de manera muy sobresaliente, en primer término, la presencia de una de las ametralladoras alemanas, todavía humeante. Como en otras ocasiones, la atención del espectador se alterna entre este elemento y la acción principal, aunque la ametralladora no parezca tener interés narrativo alguno en este momento de la historia.

Sin embargo, al dirigir nuestra atención hacia el arma, el director recuerda a los espectadores que el soldado que están acorralando acaba de disparar a los protagonistas, y que bien podría ser el asesino de Wade, personaje por el que hemos desarrollado una gran empatía a lo largo de la narración. De este modo, Spielberg utiliza un curioso recurso visual para caracterizar al soldado, y jugar a la vez con nuestro posicionamiento moral, como hace otras muchas veces en la película. A lo largo de todo el film, se nos presentan distintas situaciones en las que el director nos empuja a cambiar de una postura a la contraria. Este juego narrativo es parte del enfoque temático global, que gira en torno a la dificultad de actuar con justicia dentro de una guerra. Spielberg, finalmente, vuelve a insistir en este mismo esquema visual en diferentes momentos de la escena (Fig. 2.24), y en el plano final de la misma redobla la complejidad narrativa, incluyendo tanto a un irritado Miller como a un resignado Upshet, así como a la metralleta humeante y a dos soldados alemanes destrozados (Fig. 2.25).

En los diversos ejemplos que hemos visto hasta el momento, la función de la simultaneidad visual ha sido reforzar el sentido de la acción principal o presentar nueva información con el objetivo de caracterizar a los personajes. En los últimos casos que analizaremos relativos a la gradación del énfasis, veremos cómo Spielberg utiliza también estas posibilidades para anticipar de forma sutil el desarrollo de la acción. Al igual que sucede con otros elementos narrativos, en ocasiones al director le interesa implantar ciertas informaciones visuales que serán relevantes a posteriori, pero hacerlo sin llamar la atención de forma demasiado evidente sobre las mismas. Como veremos, las películas de Spielberg exploran también este tipo de efectos narrativos en diferentes contextos argumentales.

En una escena de *Atrápame si puedes*, por ejemplo, se nos presentan de forma disimulada una serie de objetos que más tarde resultarán decisivos. Mientras vemos cómo el padre de Frank Abagnale se acerca a la cama de su hijo para despertarle (Fig. 2.26), la composición dirige también nuestra atención hacia unos cómics de Flash Gordon, cuidadosamente colocados a la derecha de la imagen. La afición del protagonista por este personaje tendrá importancia cuando use el nombre falso de Barry Allen, la identidad secreta del personaje en el cómic. Este dato será la pista fundamental para que el FBI consiga seguir su rastro, en uno de los giros argumentales de la narración. Si bien Spielberg podría haber marcado la importancia del cómic dedicándole un plano específico, la simultaneidad le permite ser mucho más discreto al graduar el énfasis visual.

Otro uso sutil y narrativamente relevante lo encontramos en una escena de *Parque jurásico*. Hacia el final del film, Alan, Tim, y Lex entran en la sala principal del centro de visitas, y Spielberg aprovecha para sugerir un objeto que también resultará clave minutos después (Fig. 2.27). Mientras observamos cómo los protagonistas entran por la parte derecha del encuadre, en primer término se destacan unos andamios del edificio, que todavía permanece en construcción. En la secuencia de acción final del film, esos andamios permitirán a los protagonistas deslizarse desde el techo hasta el suelo, escapando del velociraptor que les persigue. De esta manera, presentando anticipadamente la solución al problema, Spielberg evita que el espectador considere la aparición de los andamios un recurso injustificado del guion para sacar de una situación complicada a los personajes. La simultaneidad permite, de nuevo, comunicar información de forma suficientemente clara, pero no excesivamente evidente.

Un último ejemplo de este mismo recurso aparece en *La lista de Schindler*, aunque en este caso no es un objeto lo sugerido por la simultaneidad sino una serie de acciones de personajes. Cuando Oskar Schindler entra en la estación de tren para rescatar a Stern, un *travelling* sigue su movimiento, mostrando tanto en primer término como en el fondo a varios judíos que tratan de identificar sus equipajes (Fig. 2.28). De nuevo, esta información resultará relevante tras la partida del tren, cuando los nazis dismantelen las maletas, saqueando su contenido sin considerar a quién pertenece.



2.26 *Atrápame si puedes*



2.27 *Parque jurásico*



2.28 *La lista de Schindler*



2.29 *Encuentros en la tercera fase*



2.30 *Encuentros en la tercera fase*



2.31 *La lista de Schindler*



2.32 *La lista de Schindler*

Por otra parte, si bien en los tres casos presentados se introducen elementos que tendrán relevancia en un momento muy posterior de la trama, esta anticipación puede darse también sobre hechos prácticamente inmediatos. Hacia el final de *Encuentros en la tercera fase*, cuando la gran nave extraterrestre empieza a emitir potentes sonidos, el director nos muestra la reacción asombrada de Roy (Fig. 2.29). Sin embargo, lo hace en un plano que otorga un protagonismo visual aparentemente desmesurado a la torre que aparece tras él. Esta decisión compositiva genera cierto suspense, que es resuelto unos instantes después. Cuando los poderosos sonidos de la nave extraterrestre hacen explotar los cristales de la torre (Fig. 2.30), la propuesta visual del director cobra sentido.

De esta manera, la expectación argumental generada por la simultaneidad puede dar lugar a nuevas posibilidades en el terreno narrativo. El uso de la gradación del énfasis puede resultar útil, por ejemplo, a la hora de anticipar ciertas reacciones de los personajes. Como veremos en los próximos casos, los elementos visualmente secundarios pueden preparar el terreno para relaciones dramáticas de causa y efecto, haciendo que determinadas decisiones de los protagonistas resulten más fluidas y naturales. Podemos comprobarlo en una de las escenas de *La lista de Schindler*.

En un momento determinado de la historia, Oskar, el protagonista, está sentado junto a unos mandos militares nazis, observando un tren lleno de presos judíos. Éstos, totalmente hacinados en sus vagones, están al borde de la asfixia a causa del intenso calor. Tras dedicar varios planos a transmitir esta información, Spielberg da paso a una imagen con una disposición basada en la simultaneidad visual (Fig. 2.31). En ella seguimos viendo a Oskar y a los nazis, pero se nos presenta también, en primer término y a la izquierda, una manga de riego. Poco después de introducir este plano, Oskar dirige su mirada hacia el nuevo elemento, y nos damos cuenta de cómo empieza a gestar una idea (Fig. 2.32). Inmediatamente después, Schindler propone a los nazis regar los vagones con agua, con la intención de aliviar el sufrimiento de los judíos. Los militares, que interpretan el gesto de Schindler como un acto maquiavélico, acceden a su propuesta. Dirigiendo la atención de forma sutil sobre el objeto, el director consigue preparar el momento en que el personaje tiene la idea, haciendo que ese proceso tenga un carácter más natural e inevitable.

Este mismo recurso lo podemos encontrar también en situaciones visuales mucho más dinámicas. Durante una secuencia de persecución en *Indiana Jones y la última cruzada*, Spielberg utiliza la simultaneidad para sugerir de manera efectiva una reacción del protagonista. Indiana está huyendo en sidecar de unos soldados alemanes, y gracias a su habilidad consigue deshacerse de casi todos. Finalmente, para vencer al último de los motoristas nazis, utiliza el asta rota de una bandera como lanza. Spielberg nos muestra el momento en que se le ocurre la idea haciendo uso de la gradación del énfasis. En un momento de la escena, un plano general revela cómo la moto del nazi acelera para llegar a la altura del protagonista (Fig. 2.33), momento en el que se introduce un corte de montaje.



2.33 *Indiana Jones y la última cruzada*



2.34 *Indiana Jones y la última cruzada*



2.35 *Indiana Jones y la última cruzada*

Vemos entonces un encuadre contrapicado del héroe, donde aparece en primer término la rueda delantera del nazi (Fig. 2.34). Cuando la moto avanza un poco más, la cara de Indiana queda enmarcada entre los radios de la rueda, y su mirada nos indica que se le ha ocurrido una idea (Fig. 2.35). Acto seguido, el protagonista lanza el asta de la bandera entre los radios, y consigue hacer que el nazi vuele por los aires.

Como sucedía en el ejemplo anterior, el uso de la simultaneidad visual ayuda a que la reacción del personaje sea mucho más natural e instantánea. En una estructura de realización convencional, el director habría utilizado planos distintos para la rueda y para la reacción del personaje, perdiendo la sensación de inevitabilidad que se desprende del encuadre elegido por Spielberg. También habría disminuido, por otro lado, la velocidad general de la escena. La sensación de agilidad que caracteriza a las secuencias de acción en el cine de Steven Spielberg se basa, en gran parte, en el uso de este tipo de estrategias. El ritmo acelerado de sus películas no es tanto consecuencia de un montaje picado, como de una sucesión de eventos que se encadenan visualmente con una prodigiosa fluidez.

Encontramos otro ejemplo similar en otra secuencia de *Indiana Jones y la última cruzada*, con la particularidad de que en esta ocasión no se basa en el uso de la profundidad visual. Cuando el joven Indiana Jones trata de huir de un león en el vagón de un tren, la cámara sigue su movimiento con un paneo horizontal (Fig. 2.36). Cuando el personaje se apoya en la pared, la composición llama de forma sutil nuestra atención hacia el látigo que aparece a su izquierda (Fig. 2.37). De nuevo, un elemento visualmente secundario anticipa el rumbo de la acción: el látigo será utilizado por Indiana para amansar al león, convirtiéndose después en un emblema del personaje. Como demuestra este ejemplo, si bien la simultaneidad visual se basa generalmente en el uso de la profundidad espacial, se pueden alcanzar los mismos efectos con una disposición más plana de los elementos.

Finalmente, cabe señalar que Spielberg puede llegar a sofisticar aún más las posibilidades de este recurso, introduciendo dentro de un mismo plano tanto efectos de anticipación narrativa como de refuerzo visual. En una toma de *Hook*, se nos muestra cómo los protagonistas entran en casa de Wendy, y al mismo tiempo, cómo la pared ha sido violentamente rajada (Fig. 2.38). La cámara sigue a los personajes, que tras descubrir la agresión suben por las escaleras alarmados, y la composición final de la toma vuelve a reforzar la importancia del elemento previamente anticipado (Fig. 2.39).



2.36 *Indiana Jones y la última cruzada*



2.37 *Indiana Jones y la última cruzada*



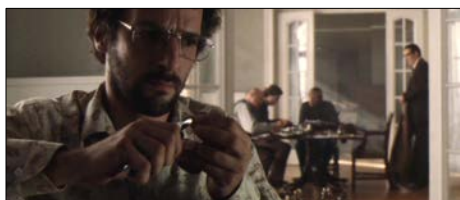
2.38 *Hook*



2.39 *Hook*



2.40 *Indiana Jones y el templo maldito*



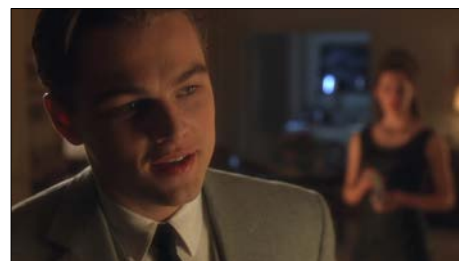
2.41 *Munich*

Simultaneidad y rango de conocimiento en el cine de Spielberg

La segunda parte de este apartado dedicado a los efectos comunicativos de la simultaneidad visual se centrará en una serie de posibilidades narrativas esencialmente distintas a las que hemos estudiado hasta el momento. En los casos analizados en las páginas anteriores, el director presentaba una acción principal muy clara, que era complementada de diferentes maneras por elementos secundarios de la composición. La ausencia de estos elementos, sin embargo, no habría significado en ningún caso que la escena perdiera su sentido o que faltara la información suficiente para seguir el relato. Renunciar a la gradación del énfasis, en cada uno de los casos expuestos, habría empobrecido la narración en su conjunto, pero el sentido comunicativo principal habría permanecido intacto.

En los casos que estudiaremos a continuación, el uso de la simultaneidad ya no tiene este carácter en cierto modo optativo, sino que se presenta como una opción prioritaria y casi imprescindible a la hora de generar determinados efectos dramáticos. Como veremos a continuación, en ciertos momentos de la trama el director necesitará indicar de forma inequívoca que dos o más aspectos de la acción están teniendo lugar de forma simultánea. Para lograr este objetivo, la forma más efectiva será presentar dichos elementos a la vez, en el mismo tiempo y espacio visual. En estos casos, ya no hablaremos de un elemento principal y otro secundario, ya que ambos resultan imprescindibles para transmitir correctamente la información de la historia. En el contexto del cine de ficción, este tipo de usos estará frecuentemente conectado con el rango de conocimiento de los personajes. La simultaneidad visual servirá para mostrar cómo determinadas acciones, reacciones o diálogos no son percibidas por otros personajes, dando lugar a importantes efectos dramáticos, en todo tipo de contextos argumentales. Como comprobaremos a continuación, Steven Spielberg hace un uso frecuente de estas posibilidades.

El primer aspecto que analizaremos tendrá que ver con la gestión de las reacciones de los personajes. Un ejemplo paradigmático podemos encontrarlo en *Indiana Jones y el templo maldito*. En un momento determinado del film, el protagonista es obligado a tomar un brebaje que trastorna completamente su personalidad, y le hace comportarse de forma sádica y cruel. Sin embargo, hacia el final de la historia, Tapón consigue despertarle de su letargo al acercarle una antorcha. En uno de los planos de la escena, Spielberg utiliza la simultaneidad visual para establecer claramente dos rangos de conocimiento distintos (Fig. 2.40). En primer término, el director nos muestra cómo el personaje de Indiana recupera la conciencia y vuelve a la normalidad. Al mismo tiempo, al fondo del plano vemos como ni Tapón ni los guerreros thugges se dan cuenta de ello. Desde el punto de vista narrativo, es muy importante dejar clara esta información, ya que unos instantes después el protagonista finge estar aún trastornado para así tomar ventaja en la lucha con los thugges.

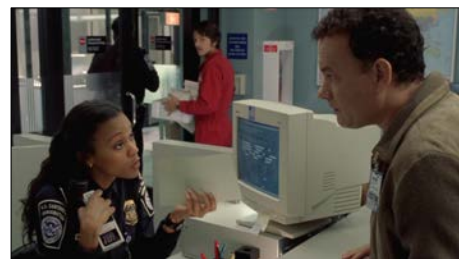
2.42 *Atrápame si puedes*2.43 *Atrápame si puedes*2.44 *Atrápame si puedes*

Como podemos observar, en este caso el uso de la simultaneidad no tiene un carácter optativo, y tampoco hay un aspecto de la imagen que resulte más relevante que otro. El espectador, al pasear su mirada de un elemento a otro del plano comprueba cómo, sin posibilidad de error, los personajes del fondo no advierten lo que sucede en primer término.

Un ejemplo con una disposición visual muy similar se produce en *Munich*. En el tramo final de la película, Avner, Steven, Carl y Hans discuten sobre su grado de implicación en la misión, y Steve afirma que es el único que tiene verdaderas ganas de matar a sus enemigos. En ese momento, Spielberg nos muestra la ambigua reacción de Robert, que no participa en la conversación (Fig. 2.41). Presentando la reacción al espectador y ocultándola a los ojos de sus compañeros, el director nos hace sospechar que Robert puede estar traicionando al grupo. Sin embargo, minutos después comprobamos que era así, y que se trataba de una pista falsa introducida por el director para jugar con nuestras expectativas.

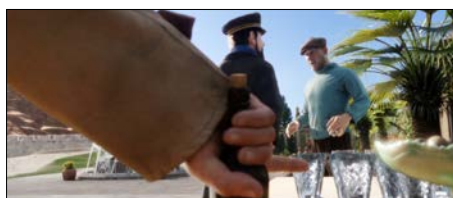
Otros muchos ejemplos de este tipo de situaciones aparecen de manera frecuente en el cine de Spielberg, a menudo subrayando diferentes reacciones dentro de una misma película. En *Atrápame si puedes*, por ejemplo, este recurso es utilizado para mostrar cómo el padre de Frank oculta su grave situación financiera (Fig. 2.42), pero también para subrayar el momento en que el protagonista cree ser descubierto por Hanratty (Fig. 2.43) o el instante en que decide engañar a Cheryl Ann (Fig. 2.44).

De igual manera, el rango de conocimiento puede basarse no ya en las reacciones de los protagonistas sino en sus diálogos, estableciendo de forma sólida si éstos son o no son escuchados por otros personajes. Por ejemplo, cuando Indiana Jones y Marcus Brody visitan la biblioteca veneciana en *Indiana Jones y la última cruzada*, ocultan deliberadamente a Elsa Schneider parte de la información que poseen. Aprovechando un instante en que la joven se aleja, el protagonista confiesa que la vidriera que tienen delante la ha visto en el diario de su padre (Fig. 2.45). De igual manera, otro plano de simultaneidad visual en *Always* muestra cómo Dorinda no escucha que Peter le dice al fin “te quiero” la última vez que lo ve con vida (Fig. 2.46). En *La terminal*, este mismo recurso es empleado para mostrar cómo Enrique observa la buena relación entre Viktor y Dolores (Fig. 2.47), lo que dará lugar a toda una subtrama de la película.

2.45 *Indiana Jones y la última cruzada*2.46 *Always*2.47 *La terminal*



2.48 *Indiana Jones y el templo maldito*



2.49 *Las aventuras de Tintín*



2.50 *Indiana Jones y la última cruzada*



2.51 *Salvar al soldado Ryan*



2.52 *En busca del arca perdida*



2.53 *En busca del arca perdida*

Finalmente, otra de las funciones más frecuentes de esta estrategia pasa por establecer distintos rangos de conocimiento en lo que se refiere a las acciones de los personajes. Estos usos suelen producirse en el cine de Spielberg dentro de secuencias de acción, en las que un plano de simultaneidad visual puede desencadenar una estructura de suspense.

En *Indiana Jones y el templo maldito*, una imagen basada en la profundidad espacial nos muestra cómo Chattar Lal se prepara para agredir al protagonista, que no es consciente de su presencia (Fig. 2.48). En *Las aventuras de Tintín*, otro plano de corte wellesiano nos muestra cómo uno de los esbirros de Sakharine agarra una botella con la intención de golpear al capitán Haddock (Fig. 2.50). En ambos casos, la estructura de suspense se origina al establecer distintos rangos de conocimiento entre los personajes. En *Indiana Jones y la última cruzada*, se produce un caso mucho más elaborado. Spielberg despliega, dentro de un mismo encuadre, tres áreas de acción simultáneas con un rango de conocimiento distinto en cada una de ellas. Cuando los protagonistas llegan al templo del grial y se encuentran a la expedición nazi, tratan de ocultarse tras unas rocas para que no les descubran. Sin embargo, al poco tiempo, un soldado enemigo advierte su presencia. El plano que nos muestra este momento despliega una notable complejidad visual (Fig. 2.50). Mientras los nazis del fondo no son conscientes de la presencia del grupo protagonista, Henry, Indiana y Sallah tampoco son conscientes de la presencia del soldado que acorrala a Brody. El suspense de la escena es gestionado en este caso de un modo sumamente original a través de la simultaneidad visual.

Por otro lado, este tipo de situaciones tampoco tienen por qué desarrollarse necesariamente en planos con una disposición profunda de los elementos. En la parte final de *Salvar al soldado Ryan*, por ejemplo, un encuadre con muy escasa profundidad muestra cómo los soldados alemanes no son conscientes de la presencia del cabo Upham (Fig. 2.51). Finalmente, cabe señalar en lo referente al uso del suspense que estas estrategias son llevadas al límites de sus posibilidades en planos que combinan simultaneidad visual con el uso del movimiento interior. Cuando Indiana Jones se introduce en el hangar enemigo en *En busca del arca perdida*, necesita robar un uniforme nazi para pasar desapercibido. En un plano de simultaneidad visual, vemos cómo Indiana Jones ataca al soldado ubicado al fondo de la imagen, con el tiempo justo para que el nazi que aparece en primer término no llegue a advertirlo (Fig. 2.52-2.53).



2.54 *Indiana Jones y la última cruzada*



2.55 *Indiana Jones y la última cruzada*

Por último, antes de cerrar este apartado del capítulo, conviene mencionar brevemente cómo el uso del rango de conocimiento es utilizado también por Spielberg a la hora de generar situaciones de comedia. Como veíamos en *El regador regado* o *Siete ocasiones*, esta estrategia visual cuenta con una amplísima trayectoria a la hora de generar gags visuales.

Spielberg la utiliza en muchas de sus películas, en ocasiones de forma reiterada a lo largo del metraje. En *Indiana Jones y la última cruzada*, por ejemplo, aparece una y otra vez generando situaciones de comedia basadas en acciones, reacciones o diálogos que no son percibidos por alguno de los personajes implicados. Un ejemplo se produce cuando Indiana Jones acude a rescatar a su padre al castillo de Grunewald. Tras entrar por la ventana y ser confundido con un nazi, Indiana busca la manera de escapar. En este contexto, Spielberg introduce una composición simultánea que da lugar a un momento cómico. Mientras Indiana mira preocupado por la ventana para saber si los nazis le han descubierto, Henry se alarma a causa del valor artístico del jarrón que acaba de romperle en la cabeza (Fig. 2.54). El contraste entre ambas actitudes y el hecho de que el protagonista no vea la reacción de su padre es lo que genera la comicidad.

Minutos después, esta estructura vuelve a repetirse con los mismos personajes. Henry Jones afirma que decidió enviarle a Indiana el diario del grial para mantenerlo lo más lejos posible de los nazis. En ese momento, un encuadre revela cómo Henry no es consciente de la reacción de culpabilidad de su hijo, que lleva el diario del grial en el bolsillo (Fig. 2.55). En las escenas siguientes, este recurso vuelve a puntuar otras muchas situaciones. Spielberg lo emplea cuando Elsa habla cariñosamente a Indiana y Henry cree que se refiere a él (Fig. 2.56) o cuando padre e hijo aparecen en la sala de mandos nazi pero nadie se da cuenta de su presencia (Fig. 2.57). En el tramo final del film, este mismo recurso vuelve a generar efectos interesantes. En un momento dado, Indiana parece haber caído por un acantilado, y Henry, Marcus y Sallah creen que el protagonista ha muerto. Sin embargo, enseguida vemos cómo Indiana trata de escalar a duras penas, mientras sus compañeros continúan lamentándose (Fig. 2.58). Esta misma estructura se repite unos instantes después, en un plano sin apenas profundidad, cuando Indiana se acerca al resto de protagonistas, y éstos no se dan cuenta de que se encuentra a su lado (Fig. 2.59).



2.56 *Indiana Jones y la última cruzada*



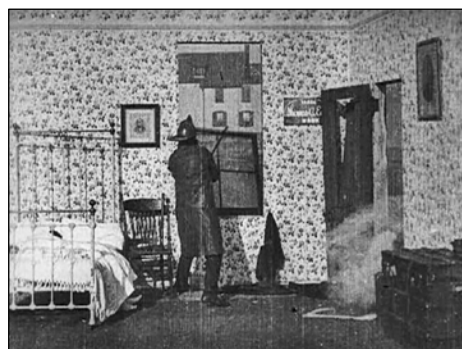
2.57 *Indiana Jones y la última cruzada*



2.58 *Indiana Jones y la última cruzada*



2.59 *Indiana Jones y la última cruzada*



2.60 *Vida de un bombero americano*



2.61 *Nerven*



2.62 *Lo viejo y lo nuevo*

2.3 SIMULTANEIDAD Y RELACIÓN DRAMÁTICA

En el apartado anterior hemos estudiado con detalle dos usos específicos de la simultaneidad visual cuyas funciones narrativas tenían un carácter fundamentalmente comunicativo. En el presente apartado, analizaremos cómo esta misma estrategia puede ofrecer también enormes posibilidades en el campo de la expresión dramática. Como sugerían André Bazin y Sergei Eisenstein en la introducción del capítulo, en determinadas circunstancias el hecho de que los elementos de la escena compartan el mismo espacio visual puede servir para incrementar la intensidad de la narración. El establecimiento de puntos de interés simultáneos, en este caso, tiene como objetivo reforzar las relaciones argumentales existentes entre los elementos a través de la continuidad visual.

Si en los casos analizados hasta ahora la simultaneidad permitía dirigir la atención de un modo sutil o establecer de forma sólida distintos rangos de conocimiento, en los ejemplos que analizaremos a continuación esta misma estrategia potenciará relaciones de semejanza, contraste, tensión dramática o causa y efecto. Como veremos, el hecho de compartir un mismo espacio intensificará notablemente cada uno de estos vínculos desarrollados entre los elementos de la escena. La simultaneidad visual se convertirá, de esta manera, en una poderosa alternativa al montaje, al ser capaz de aumentar el impacto dramático de las relaciones argumentales permitiendo que el flujo visual no se interrumpa. Pero al igual que en apartados anteriores, antes de analizar estos recursos en el cine de Spielberg, convendrá repasar cómo han sido utilizados en diferentes etapas de desarrollo cinematográfico.

Un caso temprano de simultaneidad visual en un contexto de tensión dramática aparece en el film *Vida de un bombero americano* (*Life of an American fireman*, Edwin S. Porter, 1903). En uno de los planos de la película, vemos cómo una mujer se levanta de la cama y comprueba que su casa está en llamas. Desesperada, acaba desmayándose sobre su propio colchón. Instantes después, un bombero derriba la puerta, observa a la dueña de la casa, y se dispone a romper la ventana para rescatarla (Fig. 2.60). La mirada del espectador, a partir de ese momento, oscila entre dos puntos de interés visual, prestando atención tanto a las acciones del hombre como al posible despertar de la mujer. La dependencia que adquiere la protagonista respecto a las acciones del bombero hace que se genere entre ambos una relación de tensión dramática destacable.

Un ejemplo similar, pero con una articulación del espacio completamente distinta, aparece en la película alemana *Nerven* (Robert Reinert, 1919). En la escena en la que la hermana ciega de Johannes da testimonio a los jueces, Reinert hace un uso de la profundidad espacial completamente atípico para la década de 1910 (Fig. 2.61). La tensión, en este caso, se construye en torno a los grupos de personajes que, en distintos términos del espacio, atienden a la declaración. El director alemán, con este film, anticipa las estrategias que popularizaría Orson Welles en los años cuarenta.

El uso del espacio profundo, por otro lado, aparece de un modo más frecuente en ciertas películas de los años veinte, donde la simultaneidad visual subraya diferentes tipos de relaciones dramáticas. Sergei Eisenstein, por ejemplo, aplica sus ideas teóricas en films como *Lo viejo y lo nuevo* (*Staroye i novoye*, Sergei Eisenstein y Grigori Alexandrov, 1929). Cuando Marfa, la campesina protagonista de la historia, acude a pedir ayuda a una familia adinerada, varias composiciones contrastan la miseria de la mujer con la opulencia de los personajes a los que visita. En uno de los planos, Marfa pasa por delante de un establo, y el encuadre muestra de forma simultánea a la protagonista y a una vaca de aspecto saludable (Fig. 2.62). El contraste entre las condiciones de ambas es destacado a través de la continuidad visual, y reforzado gráficamente con la enorme diferencia de tamaño que hay entre los dos elementos del plano.

Otra de las relaciones que la simultaneidad subraya más frecuentemente es el vínculo de causa y efecto, generalmente basado en acciones y reacciones de los personajes. Un ejemplo de ello aparece en la película de Kenji Mizoguchi *Elegía de Naniwa* (*Naniwa ereji*, 1936). En un momento del film, Ayako observa cómo la mujer de su jefe está coqueteando con su novio (Fig. 2.63). La reacción de la protagonista, en este caso, cobra una fuerza dramática mayor al estar incluida en la misma imagen que la acción que la causa. De nuevo, el montaje podría presentar ambos hechos de forma separada, pero el efecto dramático sería mucho menos intenso. Mizoguchi, además, sofisticaba en este caso el uso de la simultaneidad mostrando la reacción de la joven reflejada en un cristal.

Otra forma de hacer más compleja esta estrategia pasa por aumentar el número de los elementos incluidos en el plano y las relaciones desplegadas en el mismo. La famosa escena del intento de suicidio de Susan Alexander en *Ciudadano Kane* es un ejemplo evidente (Fig. 2.64). Welles, en este caso, estructura la toma utilizando tres niveles distintos de profundidad. Al fondo de la imagen vemos cómo Kane y Thompson irrumpen en la habitación, en segundo término observamos a Susan, y en primer término aparecen el vaso y los medicamentos con los que ha intentado quitarse la vida. La relación de causa y efecto, de esta manera, tiene un efecto doble. Los medicamentos son los causantes del estado de Susan, y todo ello origina la reacción alarmada de Kane y Thompson.

Este tipo de efectos, por otra parte, no tienen por qué basarse siempre en la profundidad espacial. En la secuencia inicial de *Tarde de perros* (*Dog day afternoon*, Sidney Lumet, 1975), por ejemplo, un uso del teleobjetivo muy marcado sirve para contrastar un cementerio de Nueva York con unos rascacielos, en una imagen con escasa sensación de profundidad (Fig. 2.65). Finalmente, la simultaneidad puede ser útil también para destacar relaciones de semejanza. En *Titanic* (James Cameron, 1997), cuando la anciana Rose termina de contar su aventura erótica con Jack, la suma de reacciones de asombro da lugar a un efecto cómico (Fig. 2.66).



2.63 *Elegía de Naniwa*



2.64 *Ciudadano Kane*



2.65 *Tarde de perros*



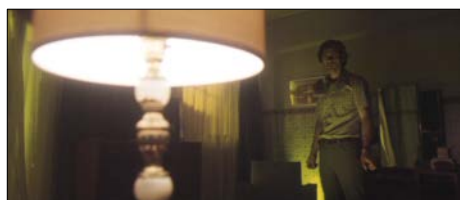
2.66 *Titanic*



2.67 *La terminal*



2.68 *Salvar al soldado Ryan*



2.69 *Munich*

Simultaneidad y relación dramática en el cine de Spielberg

En la segunda parte de este capítulo dedicado a la simultaneidad visual, estudiaremos cómo a lo largo de la filmografía de Steven Spielberg las relaciones dramáticas desarrolladas entre los elementos son frecuentemente dramatizadas a través de la continuidad espacial. De esta manera, la disposición de puntos de interés simultáneos subraya vínculos de tensión dramática, semejanza, contraste y causa y efecto en sus películas. Al mismo tiempo, Spielberg utiliza la profundidad visual de forma variada, introduciendo tanto usos muy extremos de la misma como composiciones ocasionalmente más planas. Por otro lado, este director es capaz de sofisticar aún más estos recursos multiplicando el número de elementos relacionados o combinando las posibilidades de la simultaneidad con otros efectos compositivos que aportan distintos matices expresivos.

El primer vínculo narrativo que analizaremos en profundidad es la relación de tensión dramática, que como veremos, puede desarrollarse en situaciones argumentales muy variadas. Un primer ejemplo tiene lugar en el tramo inicial de *La terminal*. El personaje de Viktor Navorski trata desesperadamente de subsistir, sin dinero y sin comida, en el aeropuerto de Nueva York. En un momento dado, Navorski observa hambriento los restos del almuerzo que otros viajeros han dejado sobre una mesa (Fig. 2.67). Como en casos anteriores, la imagen introduce dos puntos de interés visual, pero esta vez la relación entre los elementos no sólo es percibida por el espectador, sino que está presente en el interior de la propia escena. La necesidad de comer de Viktor genera un vínculo de tensión dramática con la comida, que adquiere una fuerza visual mayor al aparecer dentro de la misma imagen. Si bien el uso de dos planos distintos unidos mediante el montaje transmitiría adecuadamente la información, no alcanzaría la misma intensidad dramática que genera la continuidad espacial.

Otro ejemplo de este mismo uso de la simultaneidad aparece en un contexto muy diferente al final de *Salvar al soldado Ryan*. En la última batalla contra los alemanes, el capitán Miller se da cuenta de que la bomba preparada para destruir el puente está desconectada. A pesar de los disparos del enemigo, el protagonista intenta acercarse a conectarla (Fig. 2.68). En un plano con un uso de la profundidad mucho más acusado, Spielberg subraya la tensión existente entre ambos elementos. La necesidad del personaje no tiene que ver esta vez con el hambre, sino con su voluntad de vencer al enemigo. De nuevo, la continuidad espacial sirve para resaltar el vínculo dramático, en esta ocasión con aún mayor intensidad gracias a un uso mucho más extremo de la profundidad visual.

Por último, una composición similar es utilizada también en *Munich*, donde se subraya la tensión entre Avner y la lámpara que debe apagar para que sus compañeros activen una bomba (Fig. 2.69). La tensión entre ambos elementos refleja uno de los temas generales del film, el conflicto moral que supone para Avner la misión que le han encargado cumplir.

Por otra parte, si bien los tres casos analizados están basados en vínculos entre los protagonistas y determinados objetos, una de las posibilidades más frecuentes será construir la tensión dramática en torno a las relaciones que desarrollan unos personajes con otros.

En *La guerra de los mundos*, por ejemplo, una escena de gran tensión se produce cuando Ray y su hija Rachel se encierran en un refugio para escapar de los ataques extraterrestres. Una vez que los protagonistas están a salvo, la niña, aterrorizada por la situación, le pide a su padre que le cante una canción para calmarla. Ray, sin embargo, no se sabe las canciones que le pide su hija. Un plano nos muestra cómo Rachel se gira dándole la espalda a Ray, que se esfuerza por recordar alguna canción (Fig. 2.70). El plano, de 33 segundos de duración, mantiene una considerable tensión entre ambos personajes, que se resuelve cuando Ray, entre lágrimas, consigue entonar una canción. Haciendo uso de la continuidad espacial Spielberg consigue mostrarnos, de forma simultánea, la angustia y el esfuerzo del protagonista, y el miedo y la resignación de su hija. De nuevo, un plano individual de Ray o de Rachel unidos a través del montaje carecerían de la fuerza dramática que se genera al presentarlos juntos.

Otro caso donde la simultaneidad contribuye a sostener la tensión dramática se produce en *El color púrpura*. En esta ocasión, se basa en la rabia que siente Celie, la protagonista del film, hacia Albert, su marido. Harta de sufrir un despiadado maltrato físico y psicológico por parte de éste, Celie decide acabar con su vida aprovechando el momento en que tiene que afeitarse. El plano que cubre la acción presenta el cuello desenfocado de Albert en primer término (Fig. 2.71) y a una colérica Celie al fondo de la imagen. Sus intenciones quedan expresadas a través de la simultaneidad de un modo explícito y visualmente dramático.

Por otro lado, este tipo de usos pueden adoptar formas visualmente más complejas al combinarse con otras estrategias compositivas. En una escena anterior de *El color púrpura*, Spielberg vuelve a dramatizar la tensión entre Albert y Celie, de nuevo en un momento en que la protagonista se dispone a afeitarse. En este tramo de la historia, sin embargo, la joven Celie realiza esta tarea completamente aterrada, consciente de que la más mínima equivocación puede desembocar en una paliza. El director introduce entonces una composición basada en la simultaneidad visual pero con una disposición muy particular de los elementos. Spielberg nos muestra el rostro de Albert en primer término, y la expresión aterrorizada de la niña justo detrás de éste (Fig. 2.72), pero en una composición que incrementa de forma extraordinaria la proximidad de los elementos, haciendo que los ojos de Celie se adivinen entre los huecos que deja el perfil de Albert. El efecto visual que produce esta imagen hace mucho más intensa la escena. Un ejemplo similar donde la simultaneidad integra otros efectos compositivos tiene lugar en *Salvar al soldado Ryan*. Cuando los protagonistas tratan de salvar la vida a Wade, Spielberg genera cierta incomodidad encuadrando las cabezas de los personajes de forma un tanto descompuesta (Fig. 2.73).



2.70 *La guerra de los mundos*



2.71 *El color púrpura*



2.72 *El color púrpura*



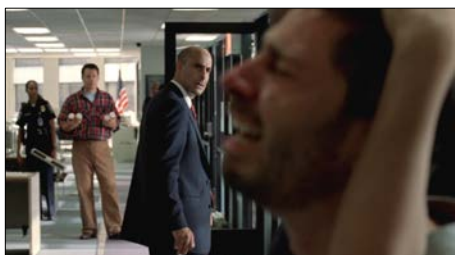
2.73 *Salvar al soldado Ryan*

2.74 *Salvar al soldado Ryan*2.75 *Salvar al soldado Ryan*2.76 *Salvar al soldado Ryan*2.77 *Minority report*2.78 *Minority report*2.79 *Minority report*

Otra forma de sofisticar los efectos de la simultaneidad visual en situaciones de tensión argumental pasa por emplear este recurso de forma repetida dentro de una misma secuencia. En *Salvar al soldado Ryan* volvemos a encontrar un ejemplo muy destacado de ello, en el que el uso motivico de este recurso subraya la evolución argumental.

La escena en cuestión se integra dentro de la larga secuencia de acción final de la película, en la que los soldados americanos tratan de defender el puente de Neville. En un momento dado de la secuencia, vemos cómo se produce un tiroteo en el interior de una casa, en el cual un soldado americano es gravemente herido en el cuello. Tras el disparo, uno de los protagonistas, el soldado Mellish, se pone a forcejear violentamente con el nazi que ha herido a su compañero. Spielberg introduce entonces un plano de simultaneidad visual que muestra ambas acciones a la vez (Fig. 2.74). La tensión entre los dos elementos de la imagen es máxima, ya que sólo venciendo al nazi Mellish podrá ayudar a su compañero. Spielberg recupera de algún modo la misma estructura visual que veíamos en *Vida de un bombero americano*, pero en este caso, el recurso vuelve a repetirse a lo largo de la pelea, mostrando la evolución de la misma e incrementando el suspense (Fig. 2.75). Mientras el soldado herido se desangra, su compañero no puede hacer nada por evitarlo. Spielberg traslada entonces la narración por unos segundos a otras escenas de combate, pero poco después vuelve a mostrarnos una última imagen simultánea perteneciente a esta pelea. Mientras Mellish sigue luchando al fondo del encuadre, en primer término vemos cómo el soldado americano herido ya está muerto (Fig. 2.76). Con este plano final el director refuerza notablemente el impacto dramático de la situación, haciendo que la muerte del soldado americano resulte aún más estremecedora. Las tensiones desarrolladas entre los elementos, de esta manera, pueden evolucionar dentro de una estructura repetida.

Otro uso motivico muy similar aparece en *Minority report*. Cuando John Anderton encuentra a Leo Crow, el supuesto asesino de su hijo, empieza a golpearlo violentamente mientras le pregunta qué hizo con el niño (Fig. 2.77). Al mismo tiempo, se nos muestra la reacción desesperada de Agatha, que es capaz de predecir el futuro y parece anticipar cómo acabará la violenta secuencia. Spielberg repite esta estructura visual a lo largo de toda la pelea, incrementando así la tensión de la misma (Figs. 2.78, 2.79).

2.80 *La terminal*2.81 *El color púrpura*2.82 *Amistad*

Finalmente, otra manera de sofisticar el uso de la simultaneidad visual es ampliar el número de elementos incluidos dentro del plano, estableciendo relaciones de tensión dramática entre una cantidad mayor de personajes, o incluso desplegando distintos tipos de relaciones entre ellos.

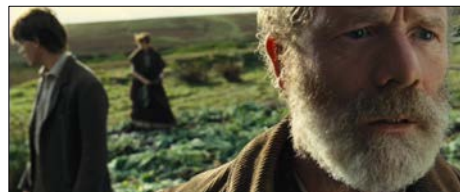
En *La terminal*, por ejemplo, Spielberg utiliza tres términos espaciales distintos en la escena en que Viktor Navorski trata de ayudar a un inmigrante de Europa del Este a pasar unas medicinas por la aduana (Fig. 2.80). La extraordinaria tensión que se genera entre Viktor, el jefe de seguridad del aeropuerto y el inmigrante cobra una mayor fuerza dramática gracias al uso de la simultaneidad visual. Lo mismo ocurre en *El color púrpura*, cuando Sofia, acompañada por sus hijos, se enfrenta al alcalde y a la señora Millie (Fig. 2.81). La tensión desarrollada entre los personajes vuelve a estar sostenida por la continuidad espacial, esta vez en una imagen de menor profundidad. En *Amistad*, la secuencia en la que los protagonistas interrogan a Cinque incluye cinco puntos de interés simultáneos dentro del mismo plano (Fig. 2.82). Cinque, de espaldas a cámara, se relaciona con el traductor Covey ante la atenta mirada de Baldwin y Joadson, y la vigilancia general del carcelero. Entre todos ellos se produce una notable tensión, que la composición de la imagen vuelve a subrayar.

Por otro lado, el tipo de tensión dramática desplegada entre los personajes que integran un mismo plano puede tener matices distintos. En *Munich*, por ejemplo, se nos muestra al mismo tiempo a Avner, a Hussein Abad Al-chir, y a una pareja de recién casados que se besan en la terraza del hotel (Fig. 2.83). La tensión entre el protagonista y Hussein se basa en que éste personaje es el terrorista al que Avner deberá asesinar minutos después. La tensión respecto a la pareja de novios, sin embargo, se basa en que Avner pondrá inevitablemente en peligro su vida cuando haga estallar la bomba instalada bajo la cama del árabe. Un ejemplo similar se da en *Loca evasión*, en un plano que muestra el suspense que surge entre Slide y Clovis cuando éste le apunta con una pistola (Fig. 2.84), pero también la tensión que se genera respecto a la hilera de coches de policía que acechan a los secuestradores. En *Tiburón*, otro plano muestra la tensión desarrollada entre Hooper y Brody, que no saben cómo reaccionar ante el empeño de Quint de forzar el motor (Fig. 2.85). El plano, sin embargo, también pone en relación a ambos personajes con el propio Quint, y a los tres con el tiburón, al que vemos persiguiéndoles a toda velocidad en el fondo del plano.

2.83 *Munich*2.84 *Loca evasión*2.85 *Tiburón*



2.86 *Atrápame si puedes*



2.87 *War horse*



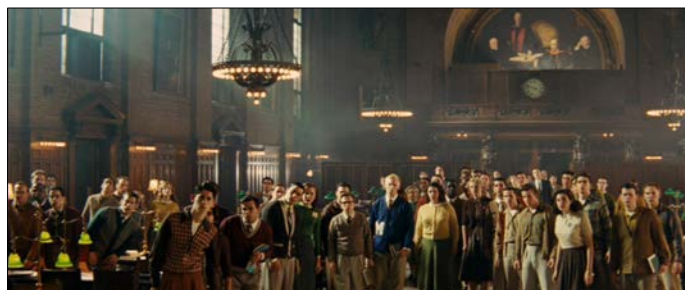
2.88 *Salvar al soldado Ryan*

Como hemos podido comprobar, las relaciones de tensión dramática desarrollan posibilidades muy variadas en el cine de Spielberg. Sin embargo, no son ni mucho menos el único tipo de vínculos que la simultaneidad visual es capaz de dramatizar. Como veremos a continuación, otra de las relaciones posibles entre los elementos que componen la escena es la semejanza. Varios puntos de interés visual que compartan un mismo sentido dramático verán reforzado su efecto en la narración al ser presentados dentro del mismo plano. Como veremos, en el contexto del cine de ficción este tipo de vínculos estará basado fundamentalmente en las reacciones de los diferentes personajes.

Un ejemplo de ello aparece en *Atrápame si puedes*. Hacia el final de la película, el agente del FBI Carl Hanratty custodia al joven falsificador Frank Abagnale en un avión que lo lleva de vuelta a los Estados Unidos. Sin embargo, cuando el avión está a punto de aterrizar, Frank se encierra en el baño, y una vez que la aeronave toca tierra, escapa a través de los conductos del inodoro. Cuando Carl y sus ayudantes derriban la puerta del baño y levantan la tapa del inodoro, contemplamos sus reacciones dentro de un mismo plano (Fig. 2.86). La simultaneidad visual y la distribución en profundidad de los elementos, en este caso, presenta las tres reacciones de incredulidad de los agentes ante la nueva fuga de Frank. Como en otras situaciones, la intensidad del plano es superior al efecto que habría tenido cada una de las reacciones rodadas y montadas por separado.

La filmografía de Spielberg ofrece numerosos ejemplos de este tipo de recurso, que varían tanto en el contexto dramático en el que son introducidos como en la cantidad de personajes o el grado de profundidad empleados. En *War horse*, por ejemplo, Spielberg utiliza un plano con un uso de la profundidad welliesiano cuando los miembros de la familia Narracott comprueban que las fuertes lluvias han echado a perder su cosecha. La cámara encuadra en primer término a Ted, en término medio a Albert, y al fondo a Rose (Fig. 2.87). Los tres personajes muestran su frustración, aunque sólo vemos reacciones faciales en Ted, intuyendo el estado de ánimo de los otros personajes a través de su postura corporal. Tanto la disposición extremadamente profunda de los elementos como la elección de la óptica añade dramatismo a la composición.

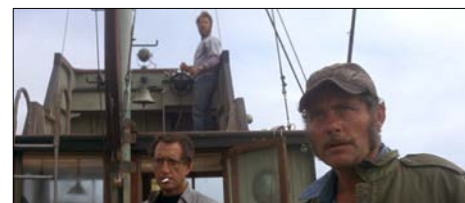
Un uso opuesto de la profundidad espacial aparece en otro ejemplo de *Salvar al soldado Ryan*. Hacia la mitad del film, los protagonistas llegan a un campamento americano con la esperanza de encontrar allí al objeto de su misión. Cuando se disponen a revisar las chapas identificativas del campamento para averiguar si James Ryan está entre las bajas, los protagonistas manipulan las chapas tratándolas como un entretenimiento. Cuando los compañeros de los soldados muertos recriminan su actitud, un plano muestra la reacción avergonzada de los protagonistas (Fig. 2.88). En este caso, las cinco reacciones son presentadas en un plano con muy poca profundidad visual, pero igualmente efectivo.

2.89 *Hook*2.90 *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*

Este tipo de recursos, por otra parte, pueden desarrollar usos dramáticos más espectaculares al aumentar de forma notable el número de personajes que los integran. Como ocurría en el ejemplo de *Titanic* comentado en la introducción, la acumulación de reacciones semejantes puede dar lugar a efectos muy llamativos. En *Hook*, por ejemplo, Spielberg utiliza esta estrategia para mostrar las reacciones de Peter Banning y de los Niños Perdidos cuando Rufio realiza su majestuosa aparición haciendo piruetas en el aire (Fig. 2.89). La presentación simultánea de decenas de reacciones de asombro crea un efecto particularmente expresivo.

En *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* aparece también un efecto parecido, esta vez con una intención abiertamente cómica. Cuando Indiana Jones y Mutt Williams abandonan súbitamente la biblioteca de la universidad montados en una moto, la estupefacción de las decenas de estudiantes vuelve a presentarse dentro de un mismo plano (Fig. 2.90). En este caso, además, el gag se completa al introducir un detalle visual que amplifica la comicidad de la imagen. A la reacción de los estudiantes se le une la de los personajes pintados en un cuadro en la parte superior de la toma, que también parecen reaccionar a la indisciplina de Indiana Jones.

Finalmente, como ocurría con la tensión dramática, la relación de semejanza también puede generar determinados efectos a través de la repetición. En determinadas películas, la reiteración en la suma de reacciones puede realizar aportaciones expresivas. Un caso notable de ello se produce en *Tiburón*. En la segunda parte del film, la simultaneidad visual destaca una y otra vez las reacciones de asombro, temor o resignación de los tres protagonistas respecto a las acciones del escualo. La primera de ellas, por ejemplo, puntúa la inquieta reacción de Quint, Hooper y Brody cuando el tiburón arrastra con fuerza el primer anzuelo (Fig. 2.91). La segunda ocasión tiene lugar en un momento mucho más dramático, cuando los protagonistas ven por primera vez el enorme tamaño del animal (Fig. 2.92). Un tercer uso de este tipo de composición muestra la irritación de los personajes tras haber estado a punto de volcar por el ataque del escualo (Fig. 2.93). Finalmente, un último encuadre de este tipo subraya el momento en que Hooper, Quint y Brody piensan desesperadamente qué hacer tras romperse los motores del barco (Fig. 2.94).

2.91 *Tiburón*2.92 *Tiburón*2.93 *Tiburón*2.94 *Tiburón*

2.95 *Hook*2.96 *El imperio del sol*2.97 *Minority report*2.98 *Hook*

Una vez analizado el efecto de dramatizar visualmente tanto la tensión dramática como la semejanza, comentaremos un uso igualmente relevante de la simultaneidad visual: la articulación de relaciones de contraste. Dos o más elementos de la escena que tengan un sentido o unas características opuestas, quedarán diferenciados de forma más intensa al presentarse dentro de una misma imagen. Spielberg, como veremos, lo utilizará fundamentalmente para subrayar acciones y reacciones de los personajes.

Hook nos ofrece un primer caso muy evidente. Al principio de la película, vemos a Jack compitiendo en un partido de baseball. Decepcionado porque su padre no ha ido a ver el partido, el niño falla en la jugada definitiva y su equipo es derrotado. En un plano de espacio profundo, Jack avanza desilusionado, mientras al fondo los jugadores contrarios celebran la victoria (Fig. 2.95). Incluyendo dentro del mismo plano ambas acciones, el contraste entre vencedores y vencido se hace mucho más dramático.

Otro ejemplo más singular de este mismo recurso se produce en *El imperio del sol*, donde el contraste tiene lugar en un tamaño de plano inusualmente corto. En la escena en la que Jim intenta cazar al avestruz que merodea por el campo de refugiados, los americanos hacen apuestas sobre sus posibilidades de lograr el objetivo. Cuando parece estar a punto de fracasar, la mayoría de los prisioneros empiezan a repartirse el botín. Sin embargo, las manos de los hombres intercambiando billetes contrastan con la mirada impertérrita de Basie, al fondo de la imagen (Fig. 2.96). Al contrario que sus compañeros, Basie confía en que Jim podrá lograr su objetivo, como finalmente sucede. A través de la simultaneidad, el director consigue diferenciar de un modo contundente al personaje de John Malkovich, el más inteligente y perspicaz de los americanos.

Por otro lado, como hemos visto en diversas ocasiones, este tipo de efectos pueden incrementar su fuerza dramática a través de otros factores compositivos. Por ejemplo, la proximidad de los elementos que componen la imagen puede ser un aspecto relevante en determinadas ocasiones. En *Minority Report* se produce un ejemplo de ello en una escena de gran intensidad emocional. Minutos después de irse a trabajar, Howard Marks vuelve a su casa y descubre a su mujer engañándole con otro hombre. Desolado, se acurruca en el suelo junto a la cama, sobre la que los amantes se tumban justo después. Spielberg nos muestra entonces a Howard llorando, y justo detrás de él, las manos de su mujer y el amante acariciándose apasionadamente (Fig. 2.97). El contraste entre ambas acciones es total, y éste resulta aún más brutal y humillante debido a la extraordinaria proximidad de ambos elementos en el encuadre.

Un último ejemplo de este recurso tiene lugar en *Hook*, donde se contrasta cómo Peter Pan y los Niños Perdidos celebran la derrota de Garfío, mientras Jack y Maggie permanecen inmóviles, preocupados por qué sucederá ahora con su padre (Fig. 2.98). En este caso, el contraste es potenciado también por la diferencia de tamaño de los elementos.



2.99 *Salvar al soldado Ryan*



2.100 *La guerra de los mundos*



2.101 *Amistad*

Finalmente, el último tipo de relaciones dramáticas que abordaremos en este apartado será una de las más frecuentes y relevantes en el desarrollo narrativo: la relación de causa y efecto. Como veremos a continuación, en el cine de Spielberg la mayor parte de esos efectos serán reacciones de personajes, y las causas corresponderán frecuentemente a acciones, pero también, de forma ocasional, a determinados objetos. A lo largo de la filmografía de Steven Spielberg, el contexto argumental en el que se desarrollarán estos recursos y la forma de articular los mismos visualmente será, una vez más, extraordinariamente variada.

Un ejemplo elemental de este tipo de relaciones aparece en *Salvar al soldado Ryan*. En un momento del film, el soldado Wade mira con preocupación la mano del capitán Miller, que no deja de temblar (Fig. 2.99). La vinculación entre la causa y el efecto, de nuevo, resulta más poderosa visualmente al compartir el espacio del plano. El flujo dramático establecido entre ambos elementos incrementa su intensidad gracias a la continuidad visual. Sobre esta misma estructura formal, se abren numerosas posibilidades narrativas. En *La guerra de los mundos*, por ejemplo, una misma acción da lugar a dos reacciones similares. Cuando Ray trata de dar de comer a sus hijos y lo único que se le ocurre es hacer unos rudimentarios emparedados, la reacción de Robbie y de Rachel es subrayada gracias a la simultaneidad visual (Fig. 2.100). Este efecto se amplía aún más con un número de reacciones superior, como podemos observar en la presentación de John Quincy Adams en *Amistad*. La primera aparición del ex-presidente muestra cómo el personaje está roncando en medio de la cámara, y decenas de parlamentarios lo observan asombrados (Fig. 2.101).

Por otro lado, el propósito de Spielberg de sacar partido dramático a cada situación de la trama le lleva a desarrollar algunos usos técnicamente complicados. En un plano de *El color púrpura*, por ejemplo, Harpo reacciona con preocupación cuando ve entrar en su bar a Sofia, su ex-mujer, acompañada por su nueva pareja (Fig. 2.102). A pesar de que Harpo y Sofia se encuentran a alturas muy distintas, Spielberg no renuncia a subrayar la relación de causa y efecto, planteando un encuadre muy picado que permita incluir a ambos. Por otro lado, si bien este tipo de recursos se desarrollan generalmente en imágenes visualmente profundas, también podemos encontrar ejemplos mucho más planos. El asedio de la multitud al coche de los protagonistas es gestionado de esta manera tanto en *El imperio del sol* (Fig. 2.103) como en *La guerra de los mundos* (Fig. 2.104).



2.102 *El color púrpura*



2.103 *El imperio del sol*



2.104 *La guerra de los mundos*



2.105 *Tiburón*



2.106 *En busca del arca perdida*



2.107 *Hook*



2.108 *La lista de Schindler*

Las relaciones de causa y efecto, por otro lado, no tienen por qué desarrollar sus posibilidades solamente en contextos de drama. De hecho, un buen número de gags desarrollados en las películas de Spielberg basan su comicidad en este uso concreto de la simultaneidad visual.

En *Tiburón* encontramos un caso interesante de ello hacia la mitad de la película. Tras la primera aparición del escualo en alta mar, los tres protagonistas se dan cuenta de que su tamaño es mucho mayor de lo que habían calculado. Inmediatamente, Quint empieza a preparar un arpón, y Hooper, el joven ictiólogo, trata de sacar una foto del animal con fines científicos. Para ello le pide a Brody que camine hasta el extremo del barco y pose junto al tiburón, de forma que queden claras sus proporciones. A Brody, sin embargo, le aterroriza la idea de acercarse lo más mínimo al escualo, y apenas se atreve a dar un paso. El uso de la simultaneidad visual presenta esta situación de forma cómica, subrayando la relación de causa y efecto. La parte final del barco, ubicada a la izquierda del encuadre, provoca la reacción de profundo temor en el jefe de policía, que no llega a acercarse en ningún momento (Fig. 2.105). Una vez más, podemos comprobar cómo esta misma situación, presentada en varios planos unidos mediante el montaje, habría diluido por completo el gag.

Otro ejemplo muy claro lo encontramos en una célebre secuencia de *En busca del arca perdida*. Indiana Jones, tras pelear contra varios personajes, acaba encontrándose frente a frente con un corpulento árabe. Cuando éste prepara su cimitarra para lo que se supone una batalla encarnizada, Indiana Jones reacciona de una forma completamente inesperada, y lo mata sin contemplaciones de un tiro. El gag, basado en la acción del personaje, es reforzado por el uso de la simultaneidad. Justo después de disparar, un plano nos muestra cómo el árabe se derrumba en el suelo, mientras Indiana Jones enfunda su revólver sin inmutarse por lo sucedido (Fig. 2.106). Al contrario de lo que sucedía en *Tiburón*, en este caso es la nula reacción del protagonista lo que genera el efecto cómico.

Otros muchos gags de la filmografía de Spielberg se basan en este recurso. En *Hook*, por ejemplo, la incredulidad de Maggie al ver pelear a su padre es reforzada por la simultaneidad (Fig. 2.107), de la misma forma que en *La lista de Schindler* se subraya la perplejidad del acaudalado matrimonio Dresner cuando entran por primera vez en el gueto (Fig. 2.108)

Finalmente, para cerrar este apartado, analizaremos algunos casos de simultaneidad visual en los que la relación de causa y efecto incorpora efectos compositivos más sofisticados. En *Encuentros en la tercera fase* aparece un ejemplo muy interesante de ello. Roy Neary, tras adentrarse en una zona de seguridad estatal para descubrir el origen de sus extrañas visiones, es detenido por unos militares. Inmediatamente, se le conduce ante dos hombres que le hacen multitud de preguntas, sin explicarle en ningún momento qué es lo que sucede. Cuando termina el interrogatorio, los entrevistadores empiezan a hacerse comentarios privados en francés, dejando a Roy completamente fuera de la conversación. Spielberg, hábilmente, utiliza la simultaneidad visual para subrayar lo irritante que resulta la situación para el protagonista. En un determinado plano, el director coloca a Lacombe y a Laughlin en primer término, dejando a Roy al fondo de la toma (Fig. 2.109). La figura del protagonista, de esta manera, es colocada justo en el centro de la imagen, y su cara, concretamente, aparece ubicada en la línea imaginaria que une las bocas de ambos interlocutores. De este modo, Roy se encuentra, literalmente, en medio de la conversación, pero sin poder comprender nada de lo que se dice. Esta configuración gráfica intensifica el dramatismo de la escena, hasta hacer estallar la reacción de Roy, que se levanta interrumpiendo furiosamente a los personajes para preguntar quiénes son y qué quieren de él.

Esta misma disposición visual aparece en otras películas de Spielberg, como por ejemplo *El color púrpura*. Hacia el final del film, Shug le cuenta a Albert que Celie ha decidido irse a vivir con ella y su marido a Memphis (Fig. 2.110). La disposición visual, con Celie en el centro de la imagen, muestra el efecto que produce la charla en la protagonista, y al mismo tiempo, refleja su propia sumisión. El hecho de que dos personajes debatan sobre su futuro sin que ella intervenga resulta mucho más dramático colocando su figura en la trayectoria visual de la conversación.

Por otro lado, en el cine de Spielberg también se desarrollan otro tipo de patrones formales que merece la pena detallar. Si en los ejemplos anteriores la reacción del personaje se basaba en elementos dispuestos a ambos lados del mismo, las mismas reacciones pueden estar provocadas por elementos que lo rodean por completo. En *Munich*, por ejemplo, una importante reacción es presentada de este modo. Avner se da cuenta de que la hija del palestino al que están a punto de asesinar ha regresado inesperadamente a su casa, y el elemento que le informa de ese hecho, la puerta abierta del coche, rodea al personaje haciendo que la reacción sea mucho más intensa (Fig. 2.111). Este mismo recurso se repite en *El mundo perdido*, donde los movimientos convulsos de la cría de velociraptor hacen cambiar rápidamente de opinión a Kelly, que hasta el momento consideraba inofensivos a los dinosaurios (Fig. 2.112). La estrategia es llevada al extremo en *Parque jurásico*, cuando la mancha de sangre producida por el ataque del tiranosaurio ya no sólo rodea sino que se superpone a la imagen de Gennaro, provocando su huida desesperada del coche (Fig. 2.113).



2.109 *Encuentros en la tercera fase*



2.110 *El color púrpura*



2.111 *Munich*



2.112 *El mundo perdido*



2.113 *Parque jurásico*



2.114 *Indiana Jones y la última cruzada*



2.115 *Indiana Jones y el templo maldito*



2.116 *Indiana Jones y la última cruzada*



2.117 *Indiana Jones y la última cruzada*

2.4 UNA SIMULTANEIDAD COMPLEJA: SOMBRAS Y REFLEJOS

El análisis detallado del uso de la simultaneidad visual presentado en los dos apartados anteriores nos indica que Steven Spielberg, a lo largo de su filmografía, concede una especial relevancia a este recurso de la realización. Tal y como hemos podido comprobar a través de decenas de ejemplos, esta estructura visual está plenamente integrada dentro de su estilo de realización, siendo utilizada en cada fase de su obra. Una y otra vez, Spielberg resalta momentos relevantes de la trama haciendo uso de puntos de interés simultáneos, generalmente en imágenes espacialmente profundas. Sin embargo, las posibilidades de esta estrategia ofrecen aún más variantes formales que merece la pena revisar de forma específica. En este último apartado del capítulo analizaremos dos estructuras visuales que sofistican en diversos grados la simultaneidad: las sombras y los reflejos.

El uso de las sombras de los personajes como puntos de interés compositivo incorpora muchas de las posibilidades vistas en los anteriores apartados, tanto en un sentido comunicativo como expresivo. La gradación del énfasis, por un lado, tiene una especial relación con este recurso, en la medida en que incluir una sombra en sustitución del personaje que la proyecta es en sí una manera de atenuar el énfasis narrativo. Más allá de esto, las sombras en el cine de Spielberg pueden funcionar como puntos de interés secundarios que refuerzan la acción principal, pero también establecer rangos de conocimiento o subrayar relaciones de causa y efecto.

Los reflejos, por su parte, también resultan una opción más sofisticada de simultaneidad visual, empleada por Spielberg con una gran consistencia a lo largo de su carrera. El uso de superficies reflectantes permite introducir dentro de una misma imagen distintos términos espaciales, dando lugar a opciones compositivas muy diversas. Por otro lado, la forma en la que este recurso es empleado por Spielberg resulta variada tanto en sus funciones como en su resolución formal, pero también en el tipo de elementos sobre los que se basa para producir dichos efectos. En sus películas encontramos reflejos generados sobre escaparates, ventanas, charcos, lunas de coches, viseras de cascos, relojes de pared o pantallas de radar, entre otros muchos objetos. Por otro lado, si bien entre sus usos está la gradación del énfasis, es especialmente utilizado para dramatizar relaciones visuales, generalmente de tensión dramática y causa y efecto. Por último, los reflejos permiten desarrollar también composiciones gráficamente expresivas, combinando las posibilidades de la simultaneidad con otras estrategias formales.

Iniciaremos nuestro análisis estudiando las distintas posibilidades que la simultaneidad visual desarrolla en torno al uso de las sombras. Como ya anticipábamos, una de las opciones posibles es el establecimiento de distintos rangos de conocimiento, una de las funciones más relevantes y frecuentes de la simultaneidad. En *Indiana Jones y la última cruzada* encontramos un ejemplo de este tipo de usos, en la escena en que el protagonista irrumpe en una habitación del castillo de Grönewald.

Tras entrar en la habitación por una ventana, el protagonista se incorpora, e inmediatamente vemos cómo una sombra se dibuja tras él (Fig. 2.114). La figura proyectada en la pared se dispone a golpear al héroe, que no es consciente de ello, lo que genera una estructura de suspense. Por otro lado, al no poder ver al personaje que está a punto de agredir a Indiana, el uso de la sombra cumple también funciones de ocultación. Finalmente, tras unos instantes, se nos revela que el agresor era Henry Jones, el padre de Indiana.

Pero si bien el establecimiento de rangos de conocimiento es posible, resulta más frecuente su utilización en la gradación del énfasis. Un ejemplo aparece en *Indiana Jones y el templo maldito*, dentro de una secuencia de acción. En el tramo final del film, Indiana se enzarza en una intensa pelea con varios guerreros thugges. Tapón, mientras tanto, anima entusiasmado a su amigo (Fig. 2.115). Spielberg aprovecha la ocasión para introducir detrás del niño las sombras de Indiana y el personaje con el que está luchando, aumentando así la densidad narrativa del plano. Manteniendo la pelea presente incluso en los planos de otros personajes, las sombras permiten que la tensión dramática no se rebaje en ningún momento.

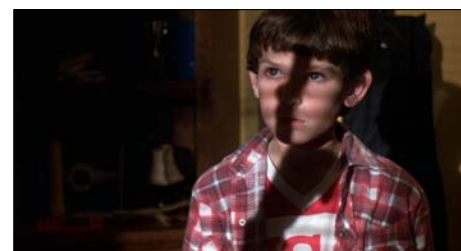
El mismo esquema visual se aplica a una escena de *Indiana Jones y la última cruzada*, pero esta vez utilizando las sombras de forma motivica. Cuando Elsa Schneider es atrapada por un nazi que amenaza con herirla si Indiana no le entrega el diario del grial, Spielberg vuelve a introducir este recurso para hacer más densa la imagen (Fig. 2.116). En esta ocasión, además, el contraplano del propio protagonista incluye también la sombra de Schneider y el nazi (Fig. 2.117). Pese a tratarse de tomas de muy corta duración, Spielberg aprovecha de nuevo las posibilidades de la gradación del énfasis para hacer que la escena sea lo más intensa posible.

Por otro lado, como ya anticipábamos, el uso de las sombras puede servir también para subrayar relaciones dramáticas, y de forma especial vínculos de causa y efecto. Un ejemplo de ello aparece en *Hook*, en una secuencia en la que Peter Banning pierde completamente los nervios. El protagonista recibe una llamada de trabajo, en la que trata de cerrar un importante negocio, a pesar de que sus hijos empiezan a jugar y hacer ruido a su alrededor. Jack, en un momento dado, se pone a hacer sombras en la pared al tiempo que finge un disparo, lo que acaba de sacar de quicio a Peter (Fig. 2.118). La relación de causa y efecto, de esta manera, carga dramáticamente el plano hasta provocar la cólera de Peter.

Un ejemplo muy distinto aparece en *E.T. El extraterrestre*, de nuevo sugiriendo una relación de causa y efecto. En la escena en que E.T. comunica a los niños que quiere volver a su planeta, su mano apuntando al cielo establece de forma sólida este nuevo objetivo de la trama. Sin embargo, Spielberg decide subrayar este momento haciendo que en el plano inmediatamente anterior la mano de E.T. se proyecte sobre el rostro de Elliot (Fig. 2.119). La sombra sugiere la acción de E.T. antes de que ésta se produzca, y muestra la reacción del niño creando una mayor expectación.



2.118 *Hook*



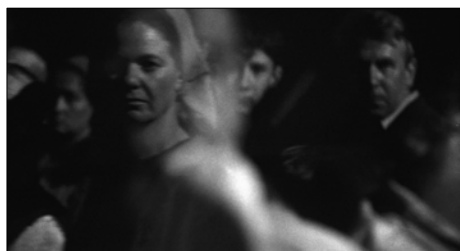
2.119 *E.T. El extraterrestre*



2.120 *Encuentros en la tercera fase*



2.121 *La lista de Schindler*



2.122 *La lista de Schindler*



2.123 *E.T. El extraterrestre*

A continuación analizaremos el uso de los reflejos, aún más frecuente y variado que el de las sombras en el cine de Spielberg. En primer lugar, estudiaremos cómo la gradación del énfasis es posible también en esta estrategia de simultaneidad visual.

En *Encuentros en la tercera fase* encontramos un buen ejemplo de ello. En el tramo final de la película, Roy y Jillian deciden escaparse del helicóptero gubernamental que pretendía sacarles de los alrededores de la Torre del Diablo. Los dos protagonistas, junto a otro personaje, corren hacia la enigmática montaña con la intención de descubrir la razón de las extrañas visiones que les han llevado hasta allí. Su huida es observada por Claude Lacombe, el director del proyecto, que sin embargo siente simpatía por este grupo de visionarios. Un plano desde la oficina de Lacombe nos muestra el momento en que los personajes huyen, y en la toma siguiente vemos cómo el personaje sonríe, al tiempo que en el cristal de su ventana se refleja la Torre del Diablo (Fig. 2.120). El reflejo, en esta ocasión, sirve para reforzar el sentido de la escena. La montaña es el destino hacia donde se dirigen los personajes a los que Lacombe observa, de manera que introducir su imagen reflejada resulta narrativamente coherente.

Sin embargo, como ya anticipábamos, la función más habitual de los reflejos no será la gradación del énfasis sino la dramatización de relaciones argumentales. La tensión dramática, en concreto, será subrayada eficazmente en películas como *La Lista de Schindler*. En una de las escenas finales, este recurso es utilizado para resaltar los lazos dramáticos que unen al protagonista, Oskar Schindler, y a los judíos a los que ha estado protegiendo durante meses. Cuando Schindler abandona la fábrica en coche tras el fin de la guerra, observa a los antiguos prisioneros por la ventana del automóvil (Fig. 2.121). Unos instantes después, un cambio de foco centra la atención en las filas de gente que también le observan (Fig. 2.122). la tensión generada por la simultaneidad visual, en este caso, sirve para expresar el poderoso vínculo emocional forjado entre los personajes.

Otro momento en el que la implicación emocional entre los elementos del plano es sumamente relevante lo encontramos en *E.T. El extraterrestre*. Hacia el final de la película, Elliot mantiene una conversación con Keys, el antagonista que ha estado buscando al alienígena durante todo el film. Éste le cuenta afectuosamente que, desde niño, él también deseaba encontrarse con un extraterrestre. Hasta este momento de la película, los adultos habían sido retratados como algo amenazador, pero a partir de esta escena ese tratamiento negativo desaparece. La larga confesión de Keys marca el momento de reconciliación del universo infantil con el mundo adulto, y para narrar este hecho Spielberg utiliza la simultaneidad visual. Toda la conversación entre ambos personajes se desarrolla en un primer plano del hombre, en cuyo casco vemos reflejado a Elliot (Fig. 2.123). La tensión dramática, en este caso, tiene un marcado carácter positivo, y sirve para subrayar la unión que se desarrolla entre los personajes.

2.124 *War horse*2.125 *Hook*

Un efecto parecido pero con una articulación formal mucho más singular tiene lugar en *War horse*. En un momento determinado del film, Joey, el caballo protagonista, aparece en el molino donde vive una niña con su abuelo. El primer encuentro entre Emilie y Joey es presentado con un plano extremadamente cercano, en el que la niña aparece reflejada en el ojo del caballo. La unión visual entre ambos elementos, de nuevo, parece anticipar la relación de amistad que surgirá entre ambos (Fig. 2.124). El caso justamente contrario tiene lugar en *Hook*, en la escena en que Jack acude con el capitán Garfío a una sala llena de relojes. Garfío anima al niño a romper varios de ellos, convenciéndole de que simbolizan todo el tiempo que su padre no ha querido pasar con él. El reflejo de Jack en el cristal de uno de los relojes muestra la tensión que se genera entre el niño y el objeto (Fig. 2.125) justo antes de que lo destruya golpeándolo con un martillo.

Un ejemplo de tensión dramática aún más sofisticado visualmente tiene lugar en *Inteligencia artificial*. Durante toda la primera parte de la película, David, el niño robot protagonista, se esfuerza por integrarse en la familia de humanos que le ha adoptado, y hace todo lo posible por ganarse su afecto. En una escena determinada, este deseo del personaje aparece sugerido de forma evocadora en un plano de simultaneidad visual. La toma se inicia mostrándonos una foto donde aparecen Henry, Mónica y Martin, el hijo natural de la pareja (Fig. 2.126). Entonces, David entra en pantalla y se acerca lentamente al portarretratos. En la parte inferior izquierda de la imagen vemos el reflejo del niño, que observa la fotografía con cierta melancolía (Fig. 1.127). La tensión entre David y los personajes de la foto tiene que ver con su deseo de formar parte de esa familia. Esta idea, además, es expresada también de forma gráfica, ya que el reflejo del niño trata de integrarse, literalmente, en un hueco de la fotografía.

Finalmente, las relaciones de tensión dramática también pueden llegar a generar efectos cómicos. Cuando el tiranosaurio persigue al jeep donde van Malcolm, Muldoon y Sattler en *Parque jurásico*, Spielberg aligera el suspense con un gag basado en los reflejos y la simultaneidad visual. Un plano del retrovisor muestra cómo el tiranosaurio se acerca rápidamente, al tiempo que la inscripción en el cristal reza “los objetos que aparecen en el espejo pueden estar más cerca de lo que parece” (Fig. 2.128).

2.126 *Inteligencia artificial*2.127 *Inteligencia artificial*2.128 *Parque jurásico*

Las páginas finales del capítulo las dedicaremos a analizar brevemente la relación argumental más frecuentemente dramatizada por Spielberg en lo que respecta a los reflejos visuales: el vínculo de causa y efecto. Este director resalta muchas acciones y reacciones a través de este recurso, alcanzando en algunos casos una extraordinaria complejidad visual.

El tipo de reacciones, por un lado, es notablemente variado. Mientras en *Minority report* se subraya la impresión que producen los Precog al detective Danny Witwer (Fig. 2.129), en *Tiburón* se destaca la pesadumbre que le genera a Martin Brody la captura del peligroso escualo (Fig. 2.130). En *Encuentros en la tercera fase*, por otra parte, la misma estructura visual se aplica a varios personajes a la vez, enfatizando la extrañeza de los controladores aéreos al descubrir un objeto extraño en el radar (Fig. 2.131).

En otros casos, la relación de causa y efecto potencia reacciones aún más importantes, que llevan a tomar decisiones concretas a los personajes. En *La terminal*, Viktor decide no intentar entrar en Nueva York cuando ve el vídeo con el que Dixon podría despedir a sus amigos (Fig. 2.132). En *Inteligencia artificial*, el gesto cariñoso de Monica hacia Henry lleva a Martin a planear una venganza contra el robot (Fig. 2.133). En *La lista de Schindler*, la observación de los trabajadores por parte de Oskar contribuye a su decisión de ayudarles a sobrevivir al Holocausto (Fig. 2.134).

Por otra parte, como hemos visto en otras ocasiones, las relaciones dramáticas pueden presentar una cierta evolución. Esto ocurre a través de los reflejos en *Loca evasión*. Clovis y Lou Jean disfrutan de una película del Coyote y Correcaminos proyectada en un cine al aire libre (Fig. 2.135-2.136). Sin embargo, cuando al final de la película el Coyote se estrella, la reacción de Clovis se transforma, al percatarse que el destino final de su huida puede ser el mismo que el del personaje de ficción (Fig. 2.137).

Finalmente, los reflejos también dan lugar a efectos expresivos más complejos, basados en una colocación muy específica de los elementos en el plano. En *Hook*, por ejemplo, Campanilla descubre con horror que Peter Pan está a punto de besar a una chica (Fig. 2.138). Su decepción resulta aún más dramática al estar el beso de Peter y Moira colocado muy cerca de su rostro. Este efecto se hace aún más extremo en *Minority report*, cuando John Anderton descubre que el próximo asesino al que tendrán que detener es él mismo (Fig. 2.139). El plano fusiona la imagen de John en la pantalla con su propia cara, representando visualmente lo que narra el argumento.

Otro ejemplo muy sofisticado se produce en *Las aventuras de Tintín*. Sakharine ordena tirar al agua a Haddock, y Tintín se sumerge inmediatamente para salvarlo. En la burbuja que surge al desaparecer el protagonista, vemos cómo Sakharine recupera el valioso pergamino (Fig. 2.140). Causa y efecto, de esta manera, se unen en un mismo elemento. En *Parque jurásico*, aparece otro ejemplo de similar complejidad. Sobre la huella que ha sido causada por el paso del tiranosaurio (Fig. 2.141) se produce un temblor que indica que el peligroso animal está cerca (Fig. 2.142), dando lugar a un cambio de foco que muestra la aterrada reacción de Malcolm (Fig. 2.143). De nuevo, causas y efectos aparecen combinados.



2.129 *Minority report*



2.130 *Tiburón*



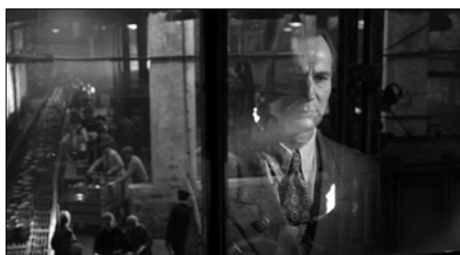
2.131 *Encuentros en la tercera fase*



2.132 *La terminal*



2.133 *Inteligencia artificial*



2.134 *La lista de Schindler*



2.135 *Loca evasión*



2.136 *Loca evasión*



2.137 *Loca evasión*



2.138 *Hook*



2.139 *Minority report*



2.140 *Las aventuras de Tintín*



2.141 *Parque jurásico*



2.142 *Parque jurásico*



2.143 *Parque jurásico*



2.144 *Salvar al soldado Ryan*



2.145 *Salvar al soldado Ryan*

Pero como veremos en los dos últimos planos que analizaremos en este capítulo, el uso de los reflejos visuales pueden alcanzar un nivel de complejidad aún mayor. El primero de los casos pertenece a *Salvar al soldado Ryan*, y tiene una asombrosa capacidad de sugerencia y una notable delicadeza visual. La escena nos muestra el momento en que la madre de los hermanos Ryan está a punto de saber que tres de sus cuatro hijos han muerto en combate durante la Segunda Guerra Mundial. La señora Ryan se encuentra lavando los platos en la cocina de su casa, cuando escucha a lo lejos un coche que se acerca. La imagen nos muestra entonces la carretera que lleva a la casa, reflejada en la ventana de la cocina (Fig. 2.144). Instantes después, vemos cómo se asoma por la ventana el rostro de la mujer, y justo a continuación, aparece en la carretera el coche de los militares que vienen a traerle la mala noticia (Fig. 2.145).

La expresión de la señora Ryan pasa de la sorpresa a una profunda inquietud en el momento en que advierte el significado del coche. Una vez más, acción y reacción se funden en una misma imagen, generando un vínculo dramático muy fuerte. Pero en este caso, además, la elaborada disposición de los elementos nos permite interpretar la imagen de un modo simbólico. El coche militar aparece por el lado derecho del encuadre, y al cruzar la carretera atraviesa literalmente la cara de la madre de los Ryan. El paralelismo entre el desarrollo visual y el contenido emocional del plano es enorme. El coche que trae la noticia de la muerte de sus hijos atraviesa el rostro de la mujer de la misma forma que ese hecho traspasará su mente y su ánimo. A través de una metáfora visual, Spielberg multiplica de forma extraordinaria las posibilidades expresivas de la escena.

Pero el último ejemplo que comentaremos despliega, aún más si cabe, la capacidad de la simultaneidad visual para intensificar la complejidad emocional de un plano. David, el robot protagonista de *Inteligencia artificial*, llega a la abandonada ciudad de Nueva York con el firme propósito de convertirse en un ser humano real. Sin embargo, pronto se da cuenta de que su deseo es imposible de cumplir.



2.146 *Inteligencia artificial*



2.147 *Inteligencia artificial*

Desolado, David decide quitarse la vida dejándose caer desde el edificio de la compañía Cybertronics. Gigolo Joe, el robot con el que comparte sus aventuras, observa toda la escena desde una aeronave justo cuando el niño, ubicado en el extremo superior izquierdo del encuadre, se dispone a lanzarse vacío (Fig. 2.146). En el momento en que David se deja caer, Spielberg nos muestra, en un primer plano muy cercano, la expresión de Gigolo Joe ante la inminente muerte de su amigo (Fig. 2.147). La caída queda reflejada sobre el cristal de la aeronave, y de nuevo tenemos acción y reacción en una misma imagen. Sin embargo, en este caso el director se propone complicar la toma con un juego visual insólito. David, en su caída, aparece reflejado como un punto claro que se desliza sobre la mejilla de Gigolo Joe, con una velocidad y un recorrido idéntico al que seguiría una lágrima al resbalar por su rostro. Spielberg convierte al propio David en una lágrima en el rostro de su amigo, reforzando poéticamente el significado de la escena. El uso expresivo y simbólico de la simultaneidad visual alcanza en este plano al máximo nivel de sofisticación y originalidad de toda la carrera del director.

Tras haber examinado a lo largo de este capítulo numerosos ejemplos de muy diversas películas, podemos afirmar que la simultaneidad visual es un recurso de enormes posibilidades narrativas, capaz de puntuar momentos concretos del argumento de un modo poderoso y eficaz.

PARTE II

MOVIMIENTO Y NARRACIÓN EN EL CINE DE SPIELBERG

3

El Movimiento Interior

En las primeras proyecciones cinematográficas realizadas a finales del siglo XIX uno de los aspectos que generaba más fascinación era, sin duda, la reproducción del movimiento. Las audiencias de la época, conocedoras de la capacidad de la fotografía para representar la realidad, comprobaban cómo también era posible recrear el espacio físico en su desarrollo temporal. La conciencia del tiempo venía dada, inevitablemente, por el movimiento. Las variaciones en la posición de los objetos y personajes mostrados en cada plano indicaban con certeza que se encontraban ante la encarnación de la realidad más fiel jamás vista. Dichas posibilidades definían al nuevo medio hasta el punto de darle nombre, siendo la *cinematografía*, precisamente, la escritura del movimiento.

Al mismo tiempo, junto a su capacidad para representar la realidad, el movimiento se caracterizaría por una cualidad narrativamente relevante: su aptitud para llamar la atención del espectador. Especialmente con la llegada de la ficción, los operadores y directores se verían obligados a coreografiar los movimientos de los distintos elementos de la escena, y especialmente de los actores, de manera clara y expresiva. La gestión del movimiento pasaría a formar parte, de este modo, de las atribuciones del realizador, como una parte fundamental de la puesta en escena.

En este capítulo nos centraremos en estudiar estas posibilidades, englobadas dentro de lo que definiremos como *movimiento interior* del plano. Si bien el término *puesta en escena* incluye generalmente la gestión de los desplazamientos de los personajes, también puede hacer referencia a otros aspectos muy diferentes de la realización, como la composición o incluso la iluminación del plano. Por ello, trataremos de delimitar claramente nuestro objeto de estudio definiendo el movimiento interior como la articulación de los desplazamientos efectuados por los elementos de la escena dentro del encuadre cinematográfico.

El estudio del movimiento interior ha tenido un desarrollo amplio, aunque un tanto desigual, en las distintas etapas de desarrollo cinematográfico. Las primeras reflexiones teóricas sobre el cine, al tratar de reivindicarlo como un nuevo arte, se centraban generalmente en aquellas técnicas que lo diferenciaban de forma específica de otras disciplinas. De esta manera, los directores impresionistas franceses, los realizadores de montaje soviético, o pensadores como Rudolph Arnheim o Bela Bálazs defendían el trabajo de cámara y el montaje como elementos esencialmente cinematográficos, rechazando otros recursos en virtud de su supuesta teatralidad.

Paradójicamente, sería Sergei Eisenstein, uno de los más célebres teóricos del montaje, uno de los primeros autores en llamar la atención acerca de las posibilidades del movimiento interior. Si en los años veinte analizaba las opciones de conflicto visual entre los elementos del plano, en sus escritos de los años treinta reflexiona de forma profunda sobre el uso de los desplazamientos, como puede verse tanto en sus artículos como en su trabajo pedagógico en varios institutos soviéticos¹. Para Eisenstein, la *mise en scène*, la *mise en cadre*, y el montaje deben coordinarse para aumentar el impacto dramático. Esto puede comprobarse en uno de los ejercicios que propone a sus alumnos, la célebre escena del asesinato de Raskolnikov en *Crimen y castigo*, cuya realización se basa en el acercamiento de los personajes a la cámara y en las entradas y salidas de campo.

El debate sobre el movimiento interior, pese a todo, no se populariza hasta los años cuarenta, gracias a críticos como André Bazin, Alexandre Astruc o Roger Reenhardt. Estos y otros autores cuestionan que el montaje sea la única esencia del cine, y defienden la teatralidad de la que se renegaba en décadas pasadas. Bazin defiende una idea de cine realista basada en el uso de la profundidad espacial, pero también en el plano secuencia y en el movimiento de los personajes en el interior del plano. En su famoso ensayo “La evolución del lenguaje cinematográfico”, menciona a *Ciudadano Kane* como ejemplo de ello:

Gracias a la profundidad de campo, escenas enteras son tratadas en un único plano, permaneciendo incluso la cámara inmóvil. Los efectos dramáticos, conseguidos anteriormente con el montaje, nacen aquí del desplazamiento de los actores dentro del encuadre².

Si el uso de la simultaneidad aumentaba la intensidad dramática a través de la continuidad espacial, el plano secuencia permite ahora que esa misma tensión se incremente de forma acumulativa a lo largo del plano:

La escena se va progresivamente cargando como un condensador, hay que mantenerla cuidadosamente aislada de todo contacto parásito, guardarse bien de concluirla antes de que alcance el voltaje dramático suficiente³.

¹ VLADIMIR NIZHNY: *Lecciones de cine de Eisenstein*. Seix Barral. Barcelona, 1964.

² ANDRÉ BAZIN: *¿Qué es el cine?* Rialp. Madrid, 2004. p. 92

³ ANDRÉ BAZIN: *Orson Welles*. Fernando Torres, D.L. Valencia, 1973. p. 63.

Tanto el plano secuencia como el movimiento interior experimentan un gran auge en los años cuarenta y cincuenta, y numerosos directores desarrollan complejas coreografías de actores, generalmente combinadas con el movimiento de cámara. El interés por la *mise en scène* se mantiene en las nuevas generaciones de críticos de *Cahiers du cinéma* o *Movie*, aunque éstos abandonan en cierta medida el análisis estilístico de Bazin en favor de un comentario interpretativo de carácter temático.

A partir de los años setenta, uno de los autores que recupera el interés por el análisis detallado del estilo es David Bordwell, cuyas contribuciones en el campo del movimiento interior son verdaderamente notables. En decenas de artículos, y especialmente en sus libros *On the history of film style*⁴ y *Figures traced in light*⁵ Bordwell analiza con precisión la articulación del movimiento en directores tan diversos como Victor Sjöström, Evgeni Bauer, Louis Feuillade, Kenji Mizoguchi, Theo Angelopoulos, Hong Sang-soo o Hou Hsiao-Hsien. Bordwell examina todo tipo de estrategias de movimiento interior, demostrando cómo muchos de sus efectos dramáticos, lejos de ser teatrales, sólo resultan posibles en el medio cinematográfico.

En lo que se refiere a la obra de Steven Spielberg, ésta ha sido muy poco estudiada desde el punto de vista del movimiento interior del plano. Warren Buckland, en su libro sobre el director, examina de forma aislada planos secuencia basados en coreografías de desplazamientos⁶, acercamientos de los personajes a la cámara⁷, y entradas en campo dinámicas⁸. Sin embargo, sus análisis tienen un carácter muy ocasional, y en ningún momento tratan de llegar a conclusiones generales ni a profundizar en los matices narrativos que despliegan cada una de estas técnicas. David Bordwell, por su parte, si bien reconoce en varias ocasiones las capacidades de Spielberg en la gestión del movimiento interior, sólo le dedica a éste análisis puntuales⁹.

En las siguientes páginas estudiaremos con detenimiento las posibilidades que el movimiento interior despliega en la filmografía de Steven Spielberg, comentando tanto sus usos más breves y expresivos como las complejas coreografías que desarrolla en diferentes planos secuencia. La riqueza que presenta el movimiento interior en la obra de Spielberg revela, como veremos, una amplitud de recursos poco común en el *mainstream*.

⁴ DAVID BORDWELL: *On the history of film style*. Harvard University Press. Cambridge, 1999.

⁵ DAVID BORDWELL: *Figures traced in light: on cinematic staging*. University of California Press. Berkeley, 2005.

⁶ WARREN BUCKLAND: *Directed by Steven Spielberg: poetics of the contemporary Hollywood blockbuster*. Continuum. London, 2006. p. 93-95.

⁷ *Ibidem*. p. 100-101.

⁸ *Ibidem*. p. 106, 178.

⁹ Bordwell analiza un plano secuencia de *Tiburón* en *On the history of film style*. Harvard University Press. Cambridge, 1999. p. 253-255, y una entrada en campo de la misma película en "They are looking for us". *Observations on film art*. 19 de Septiembre 2008. <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/09/19/theyre-looking-for-us/> Consultado 20 de Agosto 2015.

3.1 EL MOVIMIENTO INTERIOR EN EL CINE DE SPIELBERG

Antes de analizar con detalle las estrategias concretas de movimiento interior que Steven Spielberg desarrolla en sus películas, conviene repasar de forma general el contexto en el que se integra su filmografía y el papel que el propio cineasta concede a este recurso. Como veremos en los distintos apartados del capítulo, si bien el uso del movimiento interior ha estado presente en todas las etapas de desarrollo cinematográfico, sólo en algunas de ellas ha cumplido un papel muy preponderante. La década de 1910 en el cine europeo o el tramo entre los años treinta y sesenta en la realización en general se consideran etapas en las que la coreografía de movimientos se erige como parte determinante de la realización. Sin embargo, el periodo en el que se desarrolla la obra de Spielberg, el cine comercial de los años setenta en adelante, no es en este sentido una fase especialmente favorable para estos recursos. David Bordwell apunta este hecho de forma tajante refiriéndose al cine moderno de Hollywood:

En los cincuenta, Bazin y sus jóvenes colegas podían hablar del cine americano como uno de los baluartes de la puesta en escena sutil. Desde luego esto ya no es así. La técnica que se despliega en las películas actuales de Hollywood está tan en desacuerdo con la de Bauer, Hong Sang-soo o incluso Hawks que hace que estos realizadores parezcan excéntricos o anticuados¹⁰.

En su libro *The way Hollywood tells it*¹¹, Bordwell analiza los rasgos que definen el estilo de la industria norteamericana actual, señalando cómo la duración cada vez menor de las tomas y el uso creciente de los primeros planos ha perjudicado a este tipo de estrategias. Tampoco ha contribuido al desarrollo del movimiento interior la tendencia que este autor define como *stand-and-deliver*, basada en personajes estáticos y cortes de edición como única forma de dirigir la atención. Sin embargo, el propio Bordwell es muy claro al excluir a Spielberg de estas corrientes generales:

Su puesta en escena es aún sólida e ingeniosa. Cuando tiene que dejar que los personajes hablen, los mueve por todo el set, evitando esos monótonos pasajes de *stand-and-deliver* a los que la mayoría de los directores recurren hoy en día [...] Spielberg no hace uso de un estilo picado, del tipo de fragmentación visual que ejemplifica el *mainstream* actual. Es de los pocos realizadores en activo (Shyamalan es otro) que trata de darle a la mayoría de sus planos un arco específico -un principio, un desarrollo y un final-¹².

¹⁰ DAVID BORDWELL: *Figures traced in light: on cinematic staging*. University of California Press. Berkeley, 2005. p. 22.

¹¹ DAVID BORDWELL: *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. University of California Press. Berkeley, 2006.

¹² KRISTIN THOMPSON y DAVID BORDWELL: "Reflections in a crystal eye". *Observations on film art*. 4 de Junio de 2008. <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/06/04/reflections-in-a-crystal-eye/> Consultado 20 de Agosto 2015.

El propio Spielberg se manifiesta también en este sentido, señalando cómo el incremento de los cortes de montaje ha tenido como consecuencia una simplificación de los esquemas de realización:

Hay demasiados cortes y demasiados primeros planos hoy en día, pienso que como influencia de la televisión. Es una moda que se ha implantado de forma persistente en las películas de finales del siglo XX. Hace que todo resulte demasiado fácil para los directores. Es muy sencillo poner a alguien contra un muro y rodar un primer plano, dejar que el actor diga sus frases, y pasar al siguiente plano¹³.

Sus películas, como veremos a lo largo del capítulo, adoptan un enfoque muy distinto, algo que confirman sus propios colaboradores. Allen Daviau, director de fotografía de tres de sus films, señala además cómo esta forma de dirigir afecta a ciertas rutinas de rodaje:

Lo que sabe hacer mejor que nadie es llegar y coreografiar la cámara para la secuencia y la secuencia para la cámara. La gente se mueve y la cámara se mueve. Se desarrolla de una manera muy orgánica [...] Los actores generalmente saben que van a tener que colocarse en sus marcas. Comprenden que es tremendamente importante con esa organización de la secuencia¹⁴.

El cine de Spielberg, en definitiva, aprovecha las posibilidades dramáticas del movimiento interior, desarrollando complejas coreografías de desplazamientos, pese a hacer también un uso abundante del montaje y desarrollarse en un contexto que lo favorece como base de la realización.

A lo largo del presente capítulo trataremos de exponer cómo el movimiento interior se ajusta, de esta manera, a las hipótesis generales planteadas en nuestra investigación. Como veremos, este recurso no se circunscribe en el cine de Spielberg a determinadas películas, sino que está presente en todas las fases de su carrera. Por otro lado, las estrategias que lo componen cumplen funciones narrativas muy concretas en sus films. El movimiento interior es utilizado para dirigir la atención visual del espectador, para aumentar o disminuir la importancia dramática de los elementos de la escena, para revelar nuevos elementos u ocultar lo que están presentes, y para subrayar las relaciones dramáticas establecidas entre los mismos. Por otro lado, Spielberg presenta una notable variedad en la gestión del movimiento, desarrollando acercamientos, alejamientos, movimientos en sentido horizontal y entradas y salidas de campo. Finalmente, Spielberg incorpora usos notablemente complejos de esta estrategia, especialmente en los planos secuencia, pero también en ciertos movimientos de revelación de enorme sofisticación. Estudiaremos con detenimiento cada uno de estos aspectos en los tres apartados siguientes.

¹³ ROGER EBERT y GENE SISKEL: *The future of the movies: interviews with Martin Scorsese, Steven Spielberg and George Lucas*. Andrews & McNeel. Kansas City, 1991. p. 73.

¹⁴ STEVEN D. KATZ: *Rodando: la planificación de secuencias*. Plot. Madrid, 2003. pp. 51-52.



3.1 *L'arrivée d'un train à la ciotat*



3.2 *Jack and the beanstalk*



3.3 *Ingeborg Holm*

3.2 MOVIMIENTO DE LOS ELEMENTOS DE LA ESCENA

A la hora de analizar las diferentes posibilidades que ofrece el movimiento interior, conviene ordenar sus recursos de un modo estructurado, que nos permita valorar cada uno de sus matices y llegar a conclusiones específicas. Por ello, en este apartado del capítulo centraremos nuestro análisis en un aspecto muy concreto de esta estrategia: los desplazamientos de los elementos que están presentes en la escena. Si bien en los dos apartados siguientes analizaremos cómo el movimiento interior puede introducir nuevos elementos en pantalla, en las próximas páginas estudiaremos con detalle los distintos tipos de desplazamientos que pueden llevar a cabo los elementos que sí aparecen en el plano.

En este sentido, los efectos que tendremos en cuenta pueden encuadrarse en dos áreas principales. La primera, el uso del movimiento interior para dirigir de forma clara la atención del espectador, lo que puede entenderse como una función de tipo denotativo. En segundo lugar, el uso de los desplazamientos con el objetivo de subrayar dramáticamente aspectos de la escena, cumpliendo en ese caso funciones de tipo expresivo. Como veremos, en estrategias muy determinadas como el plano secuencia, la utilización del movimiento interior como base para dirigir la atención dará lugar también a efectos expresivos, al sostener dramáticamente la tensión argumental mediante la continuidad espacial y temporal. Pero antes de estudiar con detalle este tipo de estrategias en el cine de Spielberg, conviene repasar brevemente algunos de los usos que el movimiento interior ha desarrollado en las diferentes etapas de la historia del cine.

El desplazamiento de los elementos del plano, con sus capacidades denotativas y expresivas, está presente desde los primeros años de desarrollo cinematográfico. Incluso en las primeras piezas documentales ya se puede advertir cómo ciertos realizadores exploran de forma intuitiva el uso del movimiento interior para atraer la atención del espectador y provocar impacto visual. En *L'arrivée d'un train à la ciotat* (Auguste y Louis Lumière, 1896), por ejemplo, el encuadre muestra una estación justo en el momento en que está llegando un tren (Fig. 3.1). El vehículo, al desplazarse desde el fondo hasta el primer término, monopoliza claramente la atención del espectador. Pero además de acaparar el interés visual, al aumentar su tamaño en el encuadre a medida que se acerca a la cámara, el tren adquiere una presencia dramática cada vez mayor. Este tipo de acercamientos a la cámara, que combinan funciones denotativas y expresivas, serán muy frecuentes a lo largo de la historia del cine.

Por otra parte, el uso de este tipo de movimientos se enfrenta en estos años a condicionantes de producción que establecen ciertas limitaciones, especialmente en los rodajes desarrollados en interiores. En los primeros años de la década de 1900, los decorados utilizados en las películas son todavía muy primitivos, por lo que los films rodados íntegramente en estudio presentan usos de los desplazamientos un tanto restringidos.

En *Jack and the beanstalk* (George S. Fleming y Edwin S. Porter, 1902), por ejemplo, la falta de profundidad del decorado hace que los personajes se desplacen en todo momento en sentido horizontal (Fig. 3.2). De esta manera, el movimiento interior dirige la atención del espectador, pero los actores en ningún momento se aproximan a la cámara de forma expresiva.

La expansión de la industria y el aumento de los presupuestos, sin embargo, consiguen solucionar pronto este tipo de problemas, y al final de esta década ya se pueden encontrar interiores más amplios y desplazamientos más variados. De hecho, el periodo entre 1908 y 1920 se considera una etapa de enorme desarrollo para el movimiento interior, especialmente en el cine europeo. Directores como Louis Feuillade, Georg af Klercker, Yevgeni Bauer o Victor Sjöström despliegan precisas coreografías de movimiento dentro de planos fijos, en ocasiones de una duración notablemente larga. Un ejemplo destacable se produce en una escena de *Ingeborg Holm* (Victor Sjöström, 1913). La protagonista, obligada a dar a sus hijos en adopción, se despide de los niños en un plano de 2 minutos y 30 segundos (Fig. 3.3). Durante la toma, los personajes se desplazan por el elaborado decorado tanto en horizontal como hacia la cámara, en una precisa coreografía que recompone de forma constante la imagen.

Este tipo de usos, sin embargo, quedan eclipsados en los años veinte por la expansión generalizada del montaje. La atención del espectador pasa a dirigirse fundamentalmente a través de cortes de edición, y el movimiento interior queda relegado a efectos puntuales. Directores como Eisenstein o Vertov desarrollan acercamientos a cámara agresivos en films como *El hombre de la cámara* (*Chelovek s kino-apparatom*, Dziga Vertov, 1929), o *El acorazado Potemkin*, cuyo plano final muestra cómo la gran embarcación se aproxima al espectador de forma impactante (Fig. 3.4).

A partir de los años treinta, con la llegada del sonoro y el aumento de la duración de los planos, el movimiento interior recupera cierto protagonismo. Siguen vigentes muchos efectos puntuales, como los acercamientos y alejamientos de los personajes, estos últimos utilizados para desdramatizar la acción, como ocurre en el plano final de *Tiempos modernos* (*Modern times*, Charles Chaplin, 1936). Por otro lado, en los años cuarenta y cincuenta, las complejas coreografías de movimiento son recuperadas en el contexto del plano secuencia, y películas como *La terra trema* (Luchino Visconti, 1948) o *¿Ángel o diablo?* (*Fallen angel*, Otto Preminger, 1945) despliegan usos del movimiento interior combinados con el espacio profundo y el desplazamiento de cámara (Fig. 3.5).

A partir de los años sesenta, la aceleración del montaje vuelve a reducir la presencia del movimiento interior. El teleobjetivo, por su parte, da lugar a usos innovadores al minimizar la sensación de desplazamiento (Fig. 3.6). En décadas más recientes, si bien el uso de efectos puntuales sigue siendo frecuente, las elaboradas coreografías de movimiento en planos fijos parecen limitarse a directores muy puntuales, generalmente asiáticos.



3.4 *El acorazado Potemkin*



3.5 *Ángel caído*



3.6 *El graduado* (*The graduate*, Mike Nichols, 1967)

3.7 *Tiburón*3.8 *Tiburón*3.9 *Tiburón*

Movimiento de los elementos de la escena en el cine de Spielberg

El cine de Steven Spielberg, como veremos a continuación, hace uso de muchos de los recursos del movimiento interior que acabamos de presentar. A pesar de que el montaje cumple un papel muy relevante en sus películas a la hora de dirigir la atención del espectador, los desplazamientos de los personajes desarrollan también efectos importantes en dos sentidos principales. Por un lado, Spielberg subraya visualmente determinados aspectos de la escena mediante acercamientos de los personajes a la cámara, un tipo de movimiento relativamente sencillo y breve. Spielberg aplica las posibilidades estudiadas en *L'arrivée d'un train à la ciotat* para subrayar dramáticamente aspectos muy concretos de la narración: presentaciones de personajes, acciones, reacciones, diálogos y objetos narrativamente relevantes. Por otro lado, también son utilizados, aunque con mucha menos frecuencia, los alejamientos de la cámara, con el objetivo de desdramatizar el final de escenas o películas completas.

Pero junto a estos usos breves y relativamente sencillos, Spielberg despliega también estrategias mucho más dilatadas en el tiempo y de mayor complejidad formal. Esto ocurre fundamentalmente dentro de los planos secuencia, en los cuales podemos distinguir dos variantes. Por un lado, las tomas de larga duración basadas en planos prácticamente fijos, donde los desplazamientos de los actores llevan todo el peso a la hora de dirigir la atención del espectador, en un enfoque de la realización cercano al cine europeo de la década de 1910. Por otro lado, una segunda opción utilizada por Spielberg son los planos secuencia que combinan movimiento interior y exterior, en los que el desplazamiento de la cámara acompaña de forma casi constante el movimiento de los actores. Las posibilidades de estos planos secuencia las analizaremos con detalle en el capítulo siguiente.

Nuestro análisis del movimiento interior se iniciará, de esta manera, con los desplazamientos más elementales introducidos por Spielberg en sus películas, los acercamientos a la cámara. Este tipo de movimientos, como ya hemos mencionado, dirigen la atención del espectador a la vez que aumentan el tamaño de los elementos dentro del plano, incrementando así su estatus dramático. Spielberg jerarquiza de forma muy clara las informaciones dramatizadas mediante este recurso, siendo uno de los aspectos de la narración subrayados la presentación de los personajes.

En *Tiburón*, por ejemplo, se presenta de esta manera a Matt Hooper, uno de los tres protagonistas. La primera aparición de Hooper en la historia se produce en un plano general del puerto de Amity (Fig. 3.7), en el que el personaje se desplaza desde el fondo al primer término (Fig. 3.8-3.9). Este desplazamiento subraya visualmente su aparición, revelando al mismo tiempo su rostro mediante la aproximación al primer término. Este tipo de presentaciones, menos dramáticas que las basadas en la ocultación visual, son generalmente utilizadas en el cine de Spielberg para personajes secundarios o protagonistas con personalidades más o menos corrientes.



3.10 *Indiana Jones y el reino...*



3.11 *Indiana Jones y el reino...*



3.12 *Indiana Jones y el reino...*



3.13 *El color púrpura*



3.14 *El color púrpura*



3.15 *El color púrpura*

Mediante movimientos de acercamiento a la cámara, por ejemplo, se presenta también a personajes como el alcalde Larry Vaughn en *Tiburón*, el traductor David Laughlin en *Encuentros en la tercera fase*, el documentalista Nick Van Owen en *El mundo perdido*, el general Ulysess S. Grant en *Lincoln*, o el recluso Clovis Poplin, uno de los protagonistas de *Loca evasión*. Mutt Williams, en *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*, también es presentado de esta manera, en un plano que combina el acercamiento a la cámara con un seguimiento de *travelling* (Figs. 3.10-3.12). En la presentación de Mutt, por otro lado, se sofisticaba levemente este recurso haciendo aparecer su figura entre el vapor expulsado por el tren.

En otros casos, este recurso puede combinarse con breves estrategias de ocultación visual, como ocurre en la segunda presentación de Celie en *El color púrpura*. Cuando Spielberg vuelve a presentar al personaje interpretado por otra actriz tras una larga elipsis, unos instantes de ocultación basada en la iluminación preceden a un acercamiento a la cámara. Celie sale de una habitación donde su silueta permanece en sombras (Fig. 3.13) y entra progresivamente en una zona iluminada hasta revelarnos su rostro en primer término (Figs. 3.14-3.15).

Como ya vimos en el capítulo dedicado a la ocultación visual, el uso de acercamientos a la cámara combinados con la iluminación es utilizado también por Spielberg tanto en la presentación de Indiana Jones en *En busca del arca perdida* como en la primera aparición de la abuela Wendy en *Hook*. En *Encuentros en la tercera fase*, la segunda presentación del pequeño Barry también es llevada a cabo mediante esta estrategia. Cuando un grupo de humanos descienden de la nave extraterrestre al final del film, una de las siluetas que distinguimos es la de un niño pequeño (Fig. 3.16). Al acercarse a la cámara y entrando en una zona iluminada, comprobamos que se trata del hijo de Jillian, desaparecido al inicio del film (Fig. 3.17).



3.16 *Encuentros en la tercera fase*



3.17 *Encuentros en la tercera fase*



3.18 *Indiana Jones y el templo maldito*



3.19 *Indiana Jones y el templo maldito*



3.20 *Indiana Jones y el templo maldito*



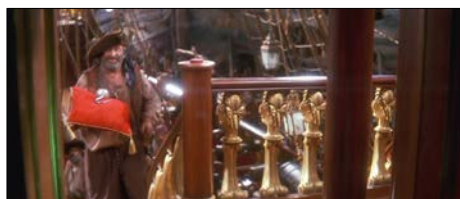
3.21 *Encuentros en la tercera fase*



3.22 *Encuentros en la tercera fase*



3.23 *Encuentros en la tercera fase*



3.24 *Hook*



3.25 *Hook*



3.26 *Hook*

Pero si bien esta estrategia es aplicada por Spielberg con cierta frecuencia en la presentación de personajes, es igualmente utilizada en sus películas para dramatizar otros aspectos relevantes de la trama. Por ejemplo, determinados objetos pueden merecer un tratamiento visual específico en diversas circunstancias de la acción. En *Indiana Jones y el templo maldito*, se presentan de esta manera las piedras de Sankara, los objetos sagrados que servirán como McGuffin de la historia (Figs. 3.18-3.20). Mediante el acercamiento a la cámara, el director revela su aspecto al tiempo que subraya la relevancia dramática de las piedras, que Indiana Jones deberá recuperar para devolver la fertilidad a las tierras de un poblado indio.

En un contexto argumental distinto, el mismo recurso es utilizado para destacar otro objeto en *Encuentros en la tercera fase*. Hacia el final del film, Roy y Jillian se adentran en una zona restringida en la que el aire está supuestamente contaminado. Los protagonistas creen que se trata de una farsa, pero cuando son detenidos por las fuerzas gubernamentales un hecho concreto pone en duda sus sospechas. Uno de los operarios saca del coche de los protagonistas la jaula de pájaros que Roy compró minutos antes (Fig. 3.21), y al acercarse al primer término comprobamos que dichos animales están muertos (Figs. 3.22-3.23). Al acercar la jaula al espectador, el director consigue revelar un detalle que era imposible de apreciar en una vista general. El aspecto denotativo del movimiento interior, en este caso, resulta especialmente relevante.

En otros casos, determinados objetos son subrayados a través de los acercamientos a cámara por su valor simbólico, como ocurre en una escena de *Hook*. Justo antes de la presentación del antagonista, el personaje de Smee sube por las escaleras del barco pirata con el garfio del capitán apoyado en un cojín (Fig. 3.24). Smee se acerca desde un encuadre general hasta un término del espacio muy cercano a la cámara, aumentando notablemente la importancia de este objeto en el plano (Figs. 3.25-3.26). A diferencia de lo que ocurría en el ejemplo anterior, en este caso el acercamiento no revela detalles relevantes del objeto, que ya nos ha sido mostrado en planos anteriores. Sin embargo, sí potencia de un modo notable su importancia narrativa, momentos antes de que el capitán Garfio aparezca con él colocado en el brazo.

Otros muchos objetos relevantes son destacados a través de este recurso en la filmografía de Spielberg. La maleta llena de dinero con la que Dodgson soborna a Nedry en *Parque jurásico*, el bocadillo con el que Dixon pretende chantajear a Viktor en *La terminal*, o la granada de mano con la que Ray hará explotar la nave extraterrestre en *La guerra de los mundos* son elementos subrayados visualmente mediante la aproximación al primer término. Por otro lado, tanto en estos casos como en los relativos a la presentación de los personajes, los acercamientos a la cámara, pese a su sencillez, presentan matices específicos que los diferencian de otros recursos. Mientras que en una estrategia basada en el montaje el paso de un plano general a un plano corto se realiza con un corte que interrumpe el flujo visual, en estrategias basadas en el movimiento interior se pasa de planos generales a cortos a través del desplazamientos de los personajes, conservando la continuidad espacial y temporal de la escena, y otorgando al plano un desarrollo dramático creciente.

Esto resulta especialmente importante en acercamientos prolongados en el tiempo, como algunos de los utilizados por Spielberg para dramatizar determinados diálogos. En ciertas escenas de sus films, el director emplea la aproximación de los personajes a cámara para subrayar visualmente tanto frases aisladas como extensos monólogos. En *Indiana Jones y la última cruzada*, por ejemplo, este recurso dramatiza unas importantes palabras de Walter Donovan. El personaje explica a Indiana Jones que el jefe del proyecto que dirigía la búsqueda del santo grial ha desaparecido, y que quiere que sea él quien le sustituya (Fig. 3.27-3.28). Este importante diálogo, donde se establece el detonante de la acción, es presentado en un plano de 21 segundos en el que Donovan se acerca desde un plano general a un primer plano. De un modo similar, en *Salvar al soldado Ryan* otro acercamiento a cámara resalta visualmente un discurso muy relevante del capitán John Miller. Cuando la discusión entre el soldado Reiben y el sargento Horvath toma un cariz realmente violento, Miller decide revelar su profesión de profesor de escuela, y explicar en un plano de 49 segundos cómo trata de encontrar sentido a la misión que les han encomendado (Fig. 3.29-3.30). El emotivo discurso cambia por completo el tono de la escena.



3.27 *Indiana Jones y la última cruzada*



3.28 *Indiana Jones y la última cruzada*



3.29 *Salvar al soldado Ryan*



3.30 *Salvar al soldado Ryan*

Otro de los aspectos narrativos resaltados a través de los acercamientos a la cámara son las acciones físicas de los personajes. Como en casos anteriores, la aproximación al primer término aumenta considerablemente su impacto visual. Spielberg hace uso de estas posibilidades en situaciones argumentalmente muy variadas, como por ejemplo en secuencias de acción. En *War horse*, la primera gran batalla introduce puntuales acercamientos a cámara que hacen más vibrante la secuencia. Cuando un soldado británico a caballo ataca con su sable a un alemán, la caída estrepitosa de éste acaba impactando en el objetivo de la cámara (Figs. 3.31-3.33). Este uso del movimiento interior, destinado a incrementar la fuerza visual de la acción, se asemeja al desarrollado por los directores de montaje soviético.

El mismo enfoque es utilizado por Spielberg en acciones narrativamente más relevantes. En *El diablo sobre ruedas*, por ejemplo, el clímax narrativo de la película vuelve a hacer uso de este recurso. Cuando David Mann decide saltar de su coche en marcha para que éste se estrelle contra el camión, Spielberg decide desarrollar la acción en un agresivo acercamiento al primer término (Figs. 3.34-3.36). En *Indiana Jones y la última cruzada*, sin embargo, esta misma estrategia vuelve a ser relevante en un contexto muy distinto. En el tramo final del film, Indiana Jones consigue encontrar el santo grial y acude con él lleno de agua al lugar donde se encuentra su padre. Beber del grial es lo único que puede salvar a Henry Jones de una herida mortal. El plano en el que vemos cómo Indiana se acerca a su padre se basa, una vez más, en un acercamiento del personaje hacia la cámara (Figs. 3.37-3.39). En este caso, el uso del movimiento interior no busca aumentar el impacto de una acción violenta, sino subrayar visualmente un momento especialmente relevante de la trama. El mantenimiento de la continuidad espacial y temporal que permite el acercamiento, por otro lado, también contribuye a sostener el suspense de la situación.

Finalmente, el último aspecto de la narración que estudiaremos en relación con los acercamientos de cámara será un tipo de acciones muy específicas: las reacciones de los personajes. Como vimos en los dos capítulos anteriores, las reacciones son un aspecto decisivo a la hora de transmitir la información de la historia, y otra de las alternativas disponibles para su dramatización son los acercamientos a cámara. En *La terminal*, por ejemplo, la atónita reacción de Carl Hanratty cuando Frank logra escapar del avión es subrayada con un marcado acercamiento al primer término (Figs. 3.40 – 3.42). De igual manera se enfatiza la preocupación de la madre de Alex Kintner cuando su hijo desaparece en *Tiburón* o la tristeza de Belloq en *En busca del arca perdida* cuando Marion es sepultada en el Pozo de Almas. Spielberg subraya de este modo decenas de reacciones en sus películas, que en ocasiones suponen giros muy relevantes para la trama. Un acercamiento subraya la decisión de James Ryan de no abandonar a sus compañeros en *Salvar al soldado Ryan*, de igual manera que otro acercamiento en *La lista de Schindler* marca el momento en que Oskar decide gastar su fortuna en salvar a sus trabajadores (Figs. 3.43-3.45).



3.31 *War horse*



3.32 *War horse*



3.33 *War horse*



3.34 *El diablo sobre ruedas*



3.35 *El diablo sobre ruedas*



3.36 *El diablo sobre ruedas*



3.37 *Indiana Jones y la última cruzada*



3.38 *Indiana Jones y la última cruzada*



3.39 *Indiana Jones y la última cruzada*



3.40 *Atrápame si puedes*



3.41 *Atrápame si puedes*



3.42 *Atrápame si puedes*



3.43 *La lista de Schindler*



3.44 *La lista de Schindler*



3.45 *La lista de Schindler*



3.46 *En busca del arca perdida*



3.47 *En busca del arca perdida*



3.48 *En busca del arca perdida*



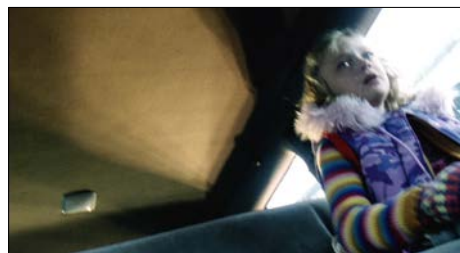
3.49 *El color púrpura*



3.50 *El color púrpura*



3.51 *El color púrpura*



3.52 *La guerra de los mundos*



Finalmente, si bien esta estrategia no admite una gran amplitud de matices formales que puedan sofisticar sus efectos, Spielberg es capaz de introducir en ocasiones ciertas variantes particulares. Una de estas posibilidades pasa por extremar las distancias del acercamiento a la cámara, haciendo que los personajes avancen desde fondos muy distantes hasta primeros términos muy próximos. Este recurso aparece en films como *En busca del arca perdida*. Cuando Indiana Jones descubre que ha perdido la pista de Marion entre la multitud del mercado, su reacción es subrayada con un expresivo acercamiento a cámara (Figs. 3.46-3.48). El personaje parte de un plano muy general y se aproxima hasta un primer plano extremadamente cercano, que potencia de forma muy notable su reacción.

Otra manera de sofisticar este tipo de estrategias pasa por combinar sus efectos con los de otros recursos de la realización. En *El color púrpura*, por ejemplo, Spielberg integra en un determinado plano un acercamiento extremo al primer término con el uso de la ocultación visual. En una escena del film, vemos cómo Sofia camina rápidamente desde el fondo hasta el término medio del plano, pero con su rostro oculto entre los maizales (Fig. 3.49-3.50). Finalmente, en el último tramo de la toma, la propia Sofia aparta unas hojas revelándonos su expresión en un plano muy corto (Fig. 3.51). La imagen nos revela tanto la reacción indignada de Sofia como el moratón que hay en su ojo. Ambos se explican con la frase que le dice a Celie: “Usted le dijo a Harpo que me pegara”. El acercamiento a la cámara, en este caso, subraya dramáticamente una reacción, un diálogo, y un detalle del personaje que sería difícil de advertir en un plano más amplio.

Finalmente, los acercamientos a cámara no tienen por qué basarse siempre en personajes que caminan por el espacio de la escena. La reacción de pánico de Rachel en *La guerra de los mundos*, por ejemplo, es subrayada al tumbarse la niña en el asiento trasero del coche (Fig. 3.52-3.53).

Como hemos podido comprobar, el uso de acercamientos de personajes y objetos hacia la cámara aporta al cine de Steven Spielberg efectos dramáticos muy relevantes, capaces de enfatizar visualmente aspectos muy distintos de la narración. En todos los casos, el aumento de tamaño de los elementos en la imagen incrementa su relevancia argumental. Sin embargo, entre los recursos utilizados por este director también tiene cabida la estrategia justamente contraria. Los alejamientos de la cámara ofrecen la posibilidad de disminuir la presencia visual de objetos o personajes, lo cual puede ser útil en determinadas circunstancias argumentales. Al distanciarse del primer término, los elementos del plano pierden relevancia compositiva, lo cual puede dar lugar a una cierta relajación de la tensión narrativa.

Esta relajación resulta adecuada, por ejemplo, para marcar de forma expresiva el final de los bloques argumentales que componen las historias. Spielberg, en sus películas, utiliza a menudo este recurso tanto al final de escenas puntuales como de películas completas. En *Tiburón*, por ejemplo, el alejamiento del barco de los protagonistas cierra la primera secuencia en la que éstos se enfrentan con el escualo en alta mar (Fig. 3.54). Lo mismo sucede en *Parque jurásico*, cuando tras una angustiosa persecución con el tiranosaurio, Malcolm, Ellen y Muldoon se alejan a salvo en un jeep (Fig. 3.55). Por otro lado, en ciertas ocasiones este tipo de usos pueden tener un carácter motivico, dando lugar a estrategias formales algo más complejas. En *Loca evasión*, por ejemplo, un alejamiento introducido en el tramo inicial del film subraya el final de la escena en la que los dos protagonistas consiguen huir de la cárcel. Un plano corto de Clovis, en el coche de unos ancianos (Fig. 3.56), se convierte en una toma general cuando el vehículo arranca y los protagonistas se alejan del centro penitenciario. Este mismo recurso, sin embargo, es utilizado de nuevo hacia el final del film, en un sentido muy distinto. Cuando los protagonistas se disponen a entrar en la ciudad de Sugarland para recuperar a su hijo, Spielberg introduce un encuadre similar que vuelve a cerrar una escena (Fig. 3.57). Esta vez, un primer plano de Lou Jean sonriente precede al alejamiento del coche de policía en el que se desplazan los protagonistas. Sin embargo, si bien en la primera ocasión el alejamiento sugería la liberación de Clovis y Lou Jean, en este caso resalta cómo ambos se dirigen hacia un final trágico.

Por último, como ya hemos señalado, este recurso es utilizado también por Spielberg para marcar el final de películas completas, algo que lleva a cabo en muy diversos films. La imagen de Hooper y Brody nadando hacia la costa al final de *Tiburón* o el fantasma de Pete Sandich alejándose por una carretera en *Always* son algunos ejemplos de ello. De igual manera, el helicóptero que avanza en la dirección del sol al final de *Parque jurásico*, el taxi que traslada a Viktor Navorski en la última escena de *La terminal* o las siluetas a caballo de Indiana, Henry, Sallah y Marcus en *Indiana Jones y la última cruzada* son otros casos destacables de este recurso (Fig. 3.58). El movimiento interior vuelve a aportar, de este modo, un valor expresivo a la narración, dando lugar a nuevos matices dramáticos.



3.54 *Tiburón*



3.55 *Parque jurásico*



3.56 *Loca evasión*



3.57 *Loca evasión*



3.58 *Indiana Jones y la última cruzada*

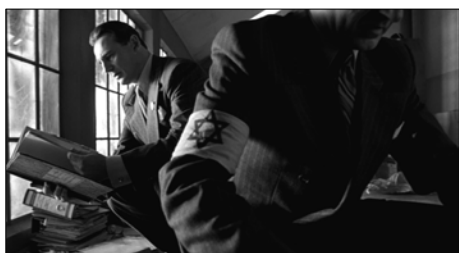
Movimiento interior y planos secuencia en el cine de Spielberg

El uso del movimiento interior que hemos estudiado hasta el momento, basado en acercamientos y alejamientos de los personajes respecto a la cámara, da lugar a efectos dramáticos de carácter muy breve a lo largo de las películas. Sin embargo, el desplazamiento de los personajes por el espacio de la escena puede servir también como base para efectos más prolongados en el tiempo. En el cine de Spielberg, donde la dirección de la atención visual se basa en gran parte en el montaje, el movimiento interior sólo se convierte en la base de la realización dentro de los planos secuencia.

Un plano secuencia puede definirse de forma general como aquel que presenta el contenido de la acción dentro de una sola toma de una duración notablemente larga. En el cine de Spielberg, como veremos más adelante, se emplean planos secuencia de duraciones muy diferentes, siendo los más frecuentes aquellos que oscilan entre los 30 segundos y el minuto de duración, alcanzando en el total de la filmografía del director los 478 casos. Los planos secuencia que presentan una duración de entre 1 y 2 minutos resultan mucho más esporádicos, siendo empleados en 87 ocasiones. Finalmente, los que oscilan entre los 2 y 3 minutos de duración sólo alcanzan los 10 casos en el conjunto de su obra. Por otra parte, más allá de la frecuencia con que este recurso es utilizado por Spielberg, cabe destacar el carácter marcadamente transversal de las técnicas de realización sobre las que se articula. A lo largo de su filmografía podemos encontrar planos secuencia basados en seguimientos de cámara, en *travellings* de acercamiento a los personajes, en planos fijos con protagonistas completamente estáticos o en tomas basadas en complejas coreografías de movimiento interior. Éstas últimas serán las que estudiaremos con todo detalle en las siguientes páginas de nuestra investigación.

Como veremos a través de diferentes ejemplos, los planos secuencia basados en el movimiento interior dirigen de forma precisa la atención del espectador a través del desplazamiento de los personajes, alterando de forma constante la composición y manteniendo el equilibrio visual durante un tiempo prolongado. Los acercamientos y alejamientos analizados anteriormente aparecerán ahora en contextos más amplios, cumpliendo idénticas funciones tanto en un sentido denotativo como expresivo.

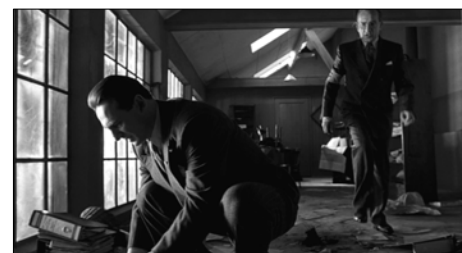
Por otra parte, los planos secuencia en el cine de Spielberg, lejos de ser meras demostraciones de virtuosismo técnico, están vinculados de forma muy estrecha al desarrollo argumental. El mantenimiento de la continuidad espacial y temporal, como sugería Bazin, sirve en las películas de este director para incrementar la fuerza dramática de escenas muy determinadas. En las próximas páginas estudiaremos con detalle cómo Spielberg utiliza este recurso en cuatro circunstancias muy concretas: el establecimiento de premisas relevantes de la historia, la dramatización de discusiones entre personajes, la expresión de la incomodidad de los protagonistas y el incremento de la tensión en situaciones de suspense.



3.59 *La lista de Schindler*



3.60 *La lista de Schindler*



3.61 *La lista de Schindler*

El primero de nuestros ejemplos tiene lugar en *La lista de Schindler* y muestra de forma clara cómo los acercamientos y alejamientos pueden coordinarse dentro de contextos más amplios. El plano, de 40 segundos de duración, muestra a Oskar Schindler y a Stern, su contable, ordenando cajas de documentos mientras hablan sobre cómo organizarán la fábrica que el protagonista quiere montar. La toma se inicia con un encuadre que muestra a Oskar a la izquierda y a Stern a la derecha, destacando visualmente el brazalete que indica su procedencia judía (Fig. 3.59). Mientras revisan unos documentos, Stern explica que Oskar deberá pagar 7 marcos al día por los trabajadores judíos cualificados y 5 marcos por los no cualificados y por las mujeres. En ese momento, Oskar se levanta, y camina hacia el fondo de la escena, seguido por Stern (Fig. 3.60). Éste le comenta entonces que mientras los trabajadores polacos reciben un sueldo, los judíos no reciben nada. Oskar, que parece distraído, camina de nuevo hacia el primer término, y le pide a su contable que le repita lo que acaba de decir (Fig. 3.61). Stern se acerca entonces a recoger otros documentos, colocándose por delante de Schindler, y llevándose el foco con él (Fig. 3.62). Entonces vuelve a repetir una información clave, esta vez en primer plano: “El salario de los trabajadores judíos se lo paga directamente a las SS, no al obrero. El obrero no recibe nada”. Terminado este diálogo, Stern vuelve a alejarse de la cámara con otro grupo de documentos, mientras que Schindler, que se encontraba al fondo, avanza hacia un término medio. Oskar le confirma a Stern que es consciente de lo que le ha dicho: “Es menos, es menos de lo que gana un polaco, eso es lo que intento decirle” (Fig. 3.63). En el tramo final del plano, el protagonista llega hasta el primer término, cerrando la escena con una frase muy relevante: “Los polacos cuestan más. ¿Por qué voy a contratar polacos?” (Fig. 3.64). La composición final, basada en la simultaneidad visual, subraya la reacción de Stern ante las palabras de Oskar, en una relación de causa y efecto.

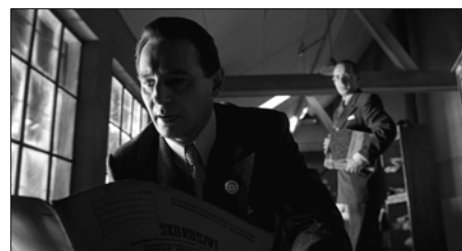
Como podemos comprobar, el uso de acercamientos y alejamientos se coordina de forma precisa tanto para mantener el equilibrio compositivo como para subrayar los diálogos más relevantes mediante acercamientos al primer término. Al mismo tiempo, la continuidad sostiene el flujo dramático ayudando a establecer una premisa muy relevante: Schindler sólo contrata trabajadores judíos por conveniencia. Establecer esta idea será fundamental de cara a observar la posterior evolución del personaje.



3.62 *La lista de Schindler*



3.63 *La lista de Schindler*



3.64 *La lista de Schindler*

3.65 *Encuentros en la tercera fase*3.66 *Encuentros en la tercera fase*3.67 *Encuentros en la tercera fase*3.68 *Encuentros en la tercera fase*3.69 *Encuentros en la tercera fase*3.70 *Encuentros en la tercera fase*3.71 *Encuentros en la tercera fase*

Pero si en *La lista de Schindler* la continuidad visual sirve para establecer de forma sólida la actitud del protagonista, en *Encuentros en la tercera fase* es utilizada para presentar uno de los giros argumentales más relevantes del film. Una toma de 1 minuto y 31 segundos muestra cómo Roy Neary descubre que la montaña con la que ha estado obsesionado durante gran parte de la película existe en realidad. Spielberg gestiona este momento en un plano que combina el movimiento interior con la simultaneidad visual y el rango de conocimiento. Al mismo tiempo, si en el ejemplo anterior los acercamientos servían para marcar diálogos relevantes de los protagonistas, en este caso es una alternancia muy precisa de los puntos de interés visual y sonoro lo que va dirigiendo la atención del espectador.

El plano se inicia mostrando el televisor de Roy, en el que aparece un anuncio de cerveza (Fig. 3.65). Instantes después, la programación da paso a un informativo, en el que un presentador informa de un accidente ferroviario en la Torre del Diablo, Wyoming. La cámara se aleja del televisor, momento en el que Roy cruza el encuadre hablando por teléfono (Fig. 3.66). La cámara se detiene en un plano general, y nuestra atención permanece por unos segundos en el presentador, que narra cómo el descarrilamiento de un tren cargado de gas ha provocado la evacuación de la zona (Fig. 3.67). Roy se acerca entonces al primer término, y su conversación cobra protagonismo. Escuchamos cómo pide perdón a su mujer por sus excentricidades, mientras en la pantalla un letrero nos repite la información sobre el lugar del suceso (Fig. 3.68). Justo cuando Roy vuelve a ponerse de pie, aparece en el televisor la primera imagen de la Torre del Diablo, que el protagonista no es capaz de ver (Fig. 3.69). Roy continúa disculpándose, y vuelve al primer término, pero entonces el informativo cambia de plano (Fig. 3.70). Hacia el final de la conversación, una nueva imagen de la montaña aparece en pantalla, mostrando su evidente similitud con la maqueta realizada por Roy. Tras ser colgado por su mujer, el protagonista descubre al fin la Torre del Diablo (Fig. 3.71).

Como en el ejemplo de *La lista de Schindler*, dos puntos de interés se van alternando en un plano prácticamente fijo. En este caso, es el protagonista el que se desplaza por el espacio, al tiempo que el televisor va introduciendo nueva información a través del diálogo y de los cambios de plano. La continuidad visual, nuevamente, sirve para sostener la tensión dramática aunque combinándose en este caso con la simultaneidad visual, que subraya el rango de conocimiento restringido de Roy.

3.72 *Tiburón*3.73 *Tiburón*3.74 *Tiburón*

Un ejemplo en el que el movimiento interior gestiona un número aún mayor de elementos tiene lugar en *Tiburón*. En este caso, se trata de una relevante discusión entre Martin Brody, el jefe de policía de Amity, y otras autoridades de la ciudad. La tensión que se genera entre los personajes es convenientemente subrayada en un plano de 1 minuto y 39 segundos.

Tras el primer ataque del tiburón, el jefe de policía se dispone a alertar a la población de Amity, y para ello se dirige en una plataforma móvil hasta unos niños que se encuentran en el agua. Sin embargo, a la plataforma se sube también el alcalde de la ciudad, acompañado de otros personajes, con la intención de convencer a Brody para que no dé la voz de alarma. El plano se inicia con un sencillo paneo horizontal que sigue a Brody hacia la izquierda, momento en el que un coche sube a la plataforma (Fig. 3.72). Del coche salen varios personajes, entre ellos el alcalde Larry Vaughn, que pregunta a Brody si piensa cerrar las playas sin el consentimiento del resto de autoridades (Fig. 3.73). Vaughn argumenta que al ser Amity una ciudad turística, el cierre traería consecuencias fatales para la economía. Brody replica que esa no es razón para arriesgar la vida de los ciudadanos, y afirma que él actúa de acuerdo a lo que le dijo el forense, ubicado a su lado en el encuadre (Fig. 3.74). El forense sugiere entonces que la muerte del día anterior pudo deberse a un accidente náutico y no al ataque de un tiburón. Vaughn, en ese momento, decide llevarse aparte al jefe de policía, y avanza, junto con otro personaje, hacia la cámara (Fig. 3.75). El alcalde sigue insistiendo en la tesis del accidente, y Martin vuelve a aludir al primer veredicto del forense: “Yo reacciono ante lo que él me he dicho”, dice Brody mientras mira hacia el personaje, situado ahora en el fondo del plano (Fig. 3.76). La precisa ubicación del forense, entre Brody y el alcalde, ayuda a comunicar con claridad el contenido de la escena. Pero la acción continúa, y Vaughn no se da por vencido. Vuelve a avanzar con Brody hacia la cámara, quedando los dos a solas en el primer término (Fig. 3.77). El alcalde sigue argumentando que si notifican un ataque de tiburón cundirá el pánico y arruinarán las celebraciones del 4 de julio. En el momento en que Vaughn termina su intimidante discurso, los dos personajes que se habían alejado de la conversación se giran hacia Brody, sumándose visualmente a la coacción (Fig. 3.78). Martin, finalmente, se queda callado ante el alcalde, dando a entender que cederá a sus presiones. El plano secuencia, en este caso, utiliza un acercamiento progresivo de los personajes a cámara subrayando la creciente intensidad de la situación.

3.75 *Tiburón*3.76 *Tiburón*3.77 *Tiburón*3.78 *Tiburón*



3.79 *Atrápame si puedes*



3.80 *Atrápame si puedes*



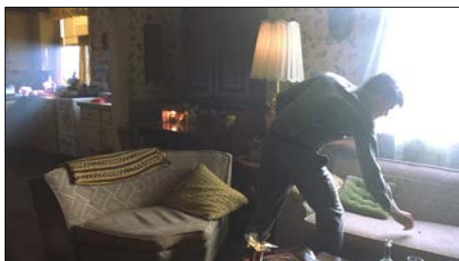
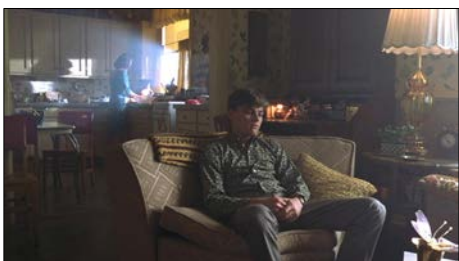
3.81 *Atrápame si puedes*



3.82 *Atrápame si puedes*

Hasta ahora hemos visto cómo el plano secuencia puede servir para subrayar discusiones entre personajes y establecer premisas o giros relevantes de la narración. En el siguiente ejemplo veremos cómo la continuidad visual puede también incrementar la intensidad de escenas en las que la incomodidad experimentada por los personajes da lugar a una tensión creciente, que resulta mucho más asfixiante al desarrollarse en un único plano. La toma que analizaremos en este caso dura 2 minutos y 29 segundos, y es el plano más largo de *Atrápame si puedes*.

La secuencia, una de las primeras del film, nos muestra cómo Frank Abagnale Jr., el protagonista, llega a la casa de sus padres. Al entrar en el apartamento descubre con sorpresa que Paula, su madre, está saliendo del dormitorio con Jack Barnes, un amigo íntimo de la familia. Pese a que Jack y Paula tratan de disimular, Frank se da cuenta enseguida de que su madre le ha sido infiel a su padre. El plano de larga duración se inicia justo en el momento en que Paula y Jack abandonan el dormitorio (Fig. 3.79). La madre de Frank cruza rápidamente seguida por Jack, mientras Frank examina la habitación tratando de confirmar sus sospechas (Fig. 3.80). A continuación, el chico camina hacia la cámara para llegar hasta el salón, y al acercarse podemos observar su expresión desconfiada (Fig. 3.81). Un paneo sigue a Frank, que se detiene en una composición visualmente profunda (Fig. 3.82). Manteniendo a los tres personajes en el mismo encuadre, Spielberg consigue que la tensión que hay entre ellos no disminuya ni por un instante. Jack trata entonces de bromear con Frank, pero éste observa algo extraño fuera de campo. El protagonista se acerca al sofá y encuentra en él una pequeña insignia (Fig. 3.83). Consciente de lo que supone su descubrimiento, se acerca de nuevo a Jack y le pregunta si la insignia le pertenece (Fig. 3.84). La composición sitúa de nuevo a la madre en medio de los dos personajes, resaltando así su implicación en el conflicto. La actitud física de la mujer, permaneciendo casi inmóvil, indica hasta qué punto se siente descubierta. Barnes reconoce su insignia, y tras darle la mano a Frank, se marcha. La cámara le sigue en su desplazamiento hasta la puerta, abandonando el apartamento en una nueva composición simultánea con valor dramático (Fig. 3.85). Jack y Paula, que ni siquiera se han despedido, ocupan los extremos de la imagen, orientando sus cuerpos en direcciones opuestas. Una vez que el hombre desaparece de la escena, la cámara panea hasta centrarse en Paula y Frank. La tensión entre los dos personajes, que forman una fuerte diagonal compositiva, es muy evidente (Fig. 3.86). La mujer, visiblemente nerviosa, se pone a preparar un bocadillo a su hijo, moviéndose aceleradamente en el fondo del encuadre mientras continúa justificando la visita de Barnes. La alteración de Paula contrasta con la actitud estática y silenciosa de Frank, sentado en primer término, y abatido por lo que acaba de suceder. Tras excusarse durante unos segundos más, Paula se da cuenta de que no está consiguiendo su objetivo, de manera que se acerca hacia la cámara y le pregunta explícitamente a Frank: “No irás a contárselo, ¿verdad?” (Fig. 3.87).

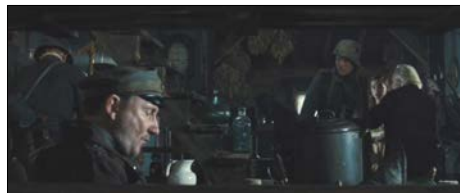
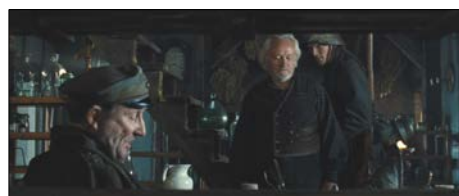
3.83 *Atrápame si puedes*3.84 *Atrápame si puedes*3.85 *Atrápame si puedes*3.86 *Atrápame si puedes*3.87 *Atrápame si puedes*3.88 *Atrápame si puedes*3.89 *Atrápame si puedes*3.90 *Atrápame si puedes*3.91 *Atrápame si puedes*

Al aproximarse a la cámara, tanto la frase pronunciada como la expresión de su rostro quedan resaltadas de forma destacable. Frank responde que no dirá nada, y Paula, tras dejar el bocadillo sobre la mesa, vuelve al fondo del encuadre, donde continúa moviéndose con nerviosismo (Fig. 3.88). En un último intento por convencer a su hijo de que debe guardar silencio respecto a lo ocurrido, la mujer vuelve a acercarse al primer término y le ofrece diez dólares para que se compre unos discos (Fig. 3.89). Frank, incómodo, coge el dinero y se levanta dispuesto a dar por terminada la situación. Cuando pasa al lado de su madre aprovecha para quitarle el cigarrillo que acaba de encender (Fig. 3.90). Finalmente, el joven cruza el encuadre hacia la izquierda y se encierra en su habitación dando un sonoro portazo, dejando a Paula sola en el salón, en un encuadre que expresa gráficamente la situación desamparada del personaje (Fig. 3.91). Spielberg, a lo largo del plano, es capaz de dirigir la atención del espectador con absoluta claridad, introduciendo puntuales efectos expresivos basados en la simultaneidad visual, y haciendo que el peso del tiempo transcurrido haga cada vez más incómoda la situación.

El último ejemplo que analizaremos en este apartado del capítulo vuelve a desplegar un uso extremadamente complejo del movimiento interior en un plano prácticamente fijo, aunque esta vez en un contexto de suspense. En una escena de *War horse*, vemos cómo las tropas germanas asaltan la granja de un anciano agricultor francés. Inmediatamente, Bonnard y su nieta Emilie esconden rápidamente a los caballos que acogieron tiempo atrás por miedo a que se los arrebaten. Cuando los soldados entran en la vivienda familiar y empiezan a apropiarse de los tarros de mermelada que el abuelo y la nieta elaboran, el suspense en torno a una posible agresión se suma a la incertidumbre de si las tropas descubrirán o no a los caballos.

El plano, de 1 minuto y 35 segundos, empieza mostrándonos varios tarros de mermelada dispuestos en una estantería (Fig. 3.92). Inmediatamente, un soldado se lleva uno de ellos, revelándonos entonces la presencia de Bonnard (Fig. 3.93). Poco después, al apartar otro tarro aparece en pantalla el sargento alemán (Fig. 3.94). La acción se traslada entonces a un soldado que en la parte derecha de la imagen se pone a trastear con una olla, hasta que Bonnard la aparta de sus manos (Fig. 3.95). El soldado avanza a continuación hasta el primer término, y un paneo le reencuadra mientras pregunta dónde tienen el ganado (Fig. 3.96). El anciano responde enseguida que se dedican a hacer mermelada y no tienen animales. Cuando el alemán se da la vuelta y pregunta por qué razón tienen heno fresco en el granero, la cámara panea hacia abajo revelando la presencia de Emilie (Fig. 3.97). La niña responde hábilmente que utilizan el heno para rellenar los colchones. El soldado vuelve entonces al término medio, y pregunta qué relación hay entre Bonnard y Emilie, mientras en primer término las tropas siguen llevándose la mermelada (Fig. 3.98). Alertado por un ruido, el soldado alemán se desplaza hacia la izquierda y pregunta por el origen de ese sonido (Fig. 3.99). Bonnard responde que se trata del viento en el desván, pero entonces, en primer término, interviene el sargento afirmando que no se percibe viento alguno (Fig. 3.100). El dedo levantado del sargento, que tapa por un instante al soldado, vuelve a revelarlo al tiempo que Bonnard se gira a la cámara (Fig. 3.101). El anciano se mueve entonces hacia el fondo, pidiendo a Emilie que cierre las contraventanas, mientras el soldado alemán avanza hacia el primer término saliendo de campo (Fig. 3.102).

Instantes después, el soldado vuelve a aparecer, sosteniendo esta vez en la mano las medicinas de Emilie, y provocando la reacción indignada del abuelo (Fig. 3.103). Cuando Bonnard amenaza con matarles si hacen daño a su nieta, la cámara vuelve a panear en vertical mostrando la reacción asombrada del soldado (Fig. 3.104). Éste camina de nuevo hacia el abuelo, devolviéndole las medicinas (Fig. 3.105), y advirtiéndole de que se llevará la olla por la que discutieron al principio (Fig. 3.106). El plano se cierra con una última declaración del sargento, que asegura que volverán para la cosecha. Con esta declaración, la estructura de suspense se da por finalizada, y Emilie, Bonnard, y los caballos logran permanecer a salvo de la amenaza que suponían los alemanes.

3.92 *War horse*3.93 *War horse*3.94 *War horse*3.95 *War horse*3.96 *War horse*3.97 *War horse*3.98 *War horse*3.99 *War horse*3.100 *War horse*3.101 *War horse*3.102 *War horse*3.103 *War horse*3.104 *War horse*3.105 *War horse*3.106 *War horse*

Spielberg, con esta elaboradísima coreografía de movimiento interior, logra sostener el suspense durante un tiempo muy prolongado, dirigiendo la atención del espectador con extraordinaria precisión y aprovechando al máximo los diferentes términos del espacio. El plano secuencia, de este modo, se presenta como un recurso fundamental en la obra del director.



3.107 *The musketeers of Pig Alley*



3.108 *The musketeers of Pig Alley*



3.109 *La marca del Zorro*

3.3 MOVIMIENTOS DE REVELACIÓN Y OCULTACIÓN

En el anterior apartado hemos podido comprobar cómo el movimiento interior es capaz de desarrollar efectos muy diversos alterando de diferentes maneras la posición de los elementos en el encuadre. Tanto los acercamientos y alejamientos como las coreografías de movimiento más elaboradas son capaces de mantener la atención visual en determinados puntos del plano o de trasladar esa atención de unos puntos a otros de la composición. Sin embargo, como veremos a lo largo de este apartado, esa transición del interés compositivo no tiene por qué darse siempre entre dos elementos visibles en la escena. El movimiento de los personajes puede servir también para dirigir la atención hacia elementos nuevos, ubicados en áreas de la imagen que hasta ese momento no podíamos percibir. De igual manera, los desplazamientos pueden servir también para ocultar elementos que sí estaban presentes, dando lugar a otro tipo de efectos dramáticos.

El movimiento interior, de esta manera, es capaz de cumplir funciones de revelación y ocultación, generando efectos expresivos que serán muy importantes en el desarrollo narrativo. Los movimientos de revelación, como podremos comprobar, servirán fundamentalmente para generar sorpresas visuales, cuyos matices dependerán del modo en que se lleve a cabo el desplazamiento. Los movimientos de ocultación, por su parte, tendrán en muchas ocasiones un cierto componente simbólico. Como veremos a continuación, ambas posibilidades han sido exploradas a lo largo de la historia del cine, dando lugar a estrategias muy diversas.

El primer ejemplo que comentaremos pertenece a una película de David W. Griffith, director que basa sus esquemas de realización en el montaje, pero que en ocasiones hace usos esporádicos del movimiento interior. En la primera escena de *Musketeers of Pig Alley* (1912), un músico se despidе de su mujer tras decidir irse a probar fortuna a otra ciudad (Fig. 3.107). El hombre da explicaciones a su pareja, que escucha con resignación, durante unos 20 segundos. Entonces, los personajes se giran hacia el fondo de la habitación, revelando la presencia de una anciana que había pasado completamente desapercibida hasta el momento (Fig. 3.108). El uso del movimiento interior, en este caso, sirve para presentar a la anciana de forma sorprendente y expresiva, ya que nada hacía sospechar que un nuevo personaje se escondía tras los protagonistas.

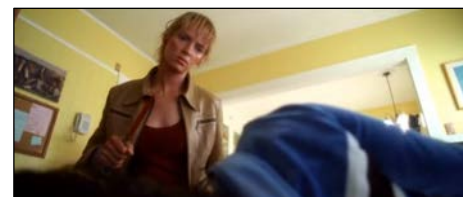
El uso de movimientos de revelación para la presentación de personajes será una estrategia relativamente frecuente, como podemos ver en una película de los años veinte, *La marca del Zorro* (*The mark of Zorro*, Fred Niblo, 1920). En este caso, el director dramatiza la presentación del protagonista, combinando el movimiento de revelación con la ocultación visual. En una escena de la película, un personaje desconocido entra en una taberna, oculto tras un paraguas negro. Sin embargo, tras unos instantes de suspense, el personaje levanta el paraguas y comprobamos que se trata de Diego Vega, la personalidad pública del Zorro (Fig. 3.109).

3.110 *El guardaespaldas*3.111 *El guardaespaldas*3.112 *El guardaespaldas*3.113 *El guardaespaldas*

En este caso, es el propio personaje el que con su movimiento revela su identidad, un recurso que ya analizamos en varias ocasiones en el capítulo dedicado a la ocultación visual. Otro ejemplo aún más sofisticado de esta estrategia aparece en el cortometraje *El guardaespaldas* (*The 'high sign'*, E. F. Cline y B. Keaton, 1921). Un personaje lee el periódico sentado en un banco (Fig. 3.110), y va desplegando poco a poco las páginas del mismo (Fig. 3.111). Sin embargo, a medida que avanza la lectura, el periódico no deja de crecer, hasta convertirse en una incontrolable masa de papel (Fig. 3.112) que finalmente hace caer al suelo al protagonista (Fig. 3.113). La comicidad, en este caso, basa sus efectos en un movimiento de revelación progresivo que resulta absolutamente inesperado.

El uso de la revelación visual, por otro lado, genera efectos dramáticos en contextos argumentales muy distintos. En la década de 1930, podemos encontrar ejemplos en películas de suspense como *39 Escalones* (*The 39 steps*, Alfred Hitchcock, 1935) o en dramas como *Historia del último crisantemo* (*Zangiku monogatari*, Kenji Mizoguchi, 1939). Las posibilidades narrativas de la ocultación, por otro lado, también son exploradas en ocasiones muy puntuales. En la primera parte de *Iván el terrible* (*Ivan Groznyy*, 1945), Sergei Eisenstein lleva a cabo un uso simbólico de este recurso. En una secuencia del film, vemos cómo introducen veneno en la copa de la zarina Anastasia, de manera que cuando ésta bebe sabemos que su acción le llevará a la muerte. Este hecho es subrayado por el movimiento interior, de modo que a medida que Anastasia ingiere el contenido de la copa, el recipiente va ocultando lentamente su rostro (Fig. 3.114), sugiriendo su inminente fallecimiento.

Las posibilidades de los movimientos de revelación y ocultación, por otro lado, pueden sofisticarse aún más cuando entre los elementos implicados existe una relación dramática específica. Un ejemplo claro de ello aparece en *Kill Bill vol. 1* (Quentin Tarantino, 2003). En una de las escenas del film, la protagonista, tras una violenta pelea, acaba matando a Vernita Green con un cuchillo (Fig. 3.115). Cuando se levanta momentos después, su movimiento nos revela que la hija de la víctima está observando lo sucedido (Fig. 3.116). A la sorpresa visual, en este caso, se le une la relación de causa y efecto, que hace aún más dramático el plano.

3.114 *Iván el terrible, primera parte*3.115 *Kill Bill vol. 1*3.116 *Kill Bill vol. 1*



3.117 *En busca del arca perdida*



3.118 *En busca del arca perdida*



3.119 *En busca del arca perdida*



3.120 *En busca del arca perdida*

Movimientos de revelación en el cine de Spielberg

Steven Spielberg hace uso de las capacidades del movimiento interior para la revelación de elementos de la escena en numerosas ocasiones a lo largo de su filmografía. De hecho, como en otras áreas de la realización, también en este caso su obra presenta una notable variedad de matices tanto en su resolución formal como en su relación con el argumento.

Los movimientos de revelación empleados por Spielberg, desde el punto de vista de su realización concreta, pueden clasificarse en tres grandes grupos. En primer lugar, los movimientos realizados por los propios personajes, que con el desplazamiento de su cuerpo son capaces de mostrar alguna información novedosa. Una segunda posibilidad más compleja es la revelación de personajes u objetos producida por el movimiento de otros personajes u objetos distintos, como en el caso de *Musketeers of Pig Alley*. Finalmente, una tercera posibilidad explorada también por Spielberg es la revelación de unos elementos a través del movimiento de otros, pero donde existe una relación dramática concreta entre el elemento revelado y el que permite la revelación, como veíamos en *Kill Bill vol. 1*.

Estas tres formas de revelar nueva información, por otro lado, son utilizadas con fines dramáticos muy distintos en el cine de Spielberg, aunque bajo el común denominador de la sorpresa visual. Cada sorpresa generada por la revelación, dependiendo del contexto, dará lugar a efectos dramáticos distintos. De esta manera, será utilizada por el director para presentar objetos peligrosos en contextos de suspense y acción, pero también otro tipo de elementos en situaciones de comedia o drama. Spielberg, además, será capaz de subrayar las relaciones entre determinados aspectos de la escena, generalmente de contraste o causa y efecto.

El primer movimiento de revelación que estudiaremos será el más elemental de todos, el basado en el desplazamiento de los propios personajes. *En busca del arca perdida* nos ofrece dos sencillos ejemplos de este recurso. En la primera secuencia del film, vemos cómo Indiana Jones y Satipo, su ayudante, se adentran en un antiguo templo indígena con el propósito de encontrar una estatuilla de oro. Sin embargo, tras recorrer un pasadizo, Indiana Jones observa que sobre el hombro de Satipo está posada una araña (Fig. 3.117). El protagonista le pide a su ayudante que se dé la vuelta, y entonces vemos cómo al girarse aparecen sobre su espalda no una sino varias decenas de ellas (Fig. 3.118). La revelación, completamente inesperada, produce un gran impacto en el espectador. El giro del personaje es capaz de revelar un área nueva de la imagen que resulta absolutamente sorprendente. Dicha sorpresa, por otro lado, queda aún más reforzada a través de la continuidad visual permitida por el movimiento interior. La aparición de nuevos elementos a través de este recurso dota de un sentido progresivo al desarrollo dramático del plano que un corte de montaje a la espalda de Satipo no habría sido capaz de generar. Spielberg, por otra parte, vuelve a emplear este recurso en el mismo film pocos minutos después.



3.121 *Tiburón*



3.122 *Tiburón*

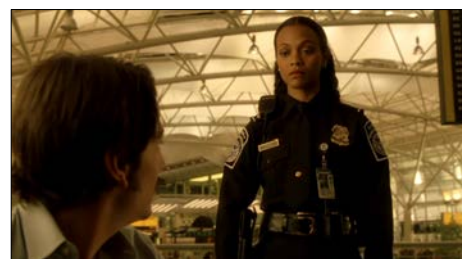


3.123 *Tiburón*

Cuando Indiana Jones logra escapar del templo con la estatuilla de oro acaba siendo rodeado por un grupo de indígenas que lo apuntan con sus flechas. Junto a ellos aparece Barranca, otro de los portadores que lo traicionó minutos antes (Fig. 3.119). El aspecto lánguido y la mirada perdida de Barranca se explican cuando éste cae desplomado al suelo y observamos las decenas de flechas que lleva clavadas en la espalda (Fig. 3.120). De nuevo, es el movimiento del propio personaje lo que nos revela un detalle sorprendente de la acción.

Este tipo de estructura visual aparece en otras muchas películas de Spielberg en contextos argumentales muy diferentes. En *Tiburón*, por ejemplo, vuelve a emplearse el mismo recurso aunque de un modo algo más sofisticado. En la secuencia del último ataque en la playa de Amity, vemos cómo el tiburón arranca violentamente la pierna a un hombre que nada junto a Michael, el hijo del protagonista, pero no llegamos a saber si el niño también es atacado. Tras mostrar otras acciones, vemos cómo Martin Brody y otros niños arrastran a Michael fuera del agua (Fig. 3.121). Cuando se introduce este plano, los espectadores no sabemos aún si Michael fue o no atacado por el tiburón, y el director se aprovecha de ello para jugar con nuestras expectativas hasta el último momento. La ubicación de los personajes que arrastran al niño impide deliberadamente que veamos si ha sufrido la mordeduras del tiburón (Fig. 3.122), hasta que en el tramo final del desplazamiento se nos revela que sus piernas no han sufrido daño alguno (Fig. 3.123). Si bien en este caso no es el propio personaje el que realiza el desplazamiento, el uso de la revelación es igualmente efectivo.

Este tipo de estrategias, por otro lado, pueden aparecer en géneros y circunstancias dramáticas aún más variadas. En *La terminal*, por ejemplo, Spielberg utiliza un movimiento de revelación para presentar de forma sorprendente el momento en que la agente de policía Dolores Torres acepta casarse con Enrique Cruz, un operario del aeropuerto de Nueva York. El plano se inicia mostrándonos a la agente muy seria, de pie frente a Enrique (Fig. 3.124). En un momento dado, la mujer hace un gesto característico de la serie “Star Trek”, demostrando con ello que comparte los gustos del joven (Fig. 3.125). Finalmente, a medida que la cámara se acerca hacia ella en *travelling*, Dolores empieza a sonreír mientras va girando su mano, mostrando que lleva colocado el anillo que Enrique le regaló (Fig. 3.126). La revelación vuelve a ser gestionada a través del movimiento interior, generando, como en el caso de *Tiburón*, una sorpresa positiva.



3.124 *La terminal*



3.125 *La terminal*



3.126 *La terminal*



3.127 *Inteligencia artificial*



3.128 *Inteligencia artificial*



3.129 *Encuentros en la tercera fase*



3.130 *Encuentros en la tercera fase*

En otros casos, el movimiento de revelación llevado a cabo por los propios personajes puede servir para mostrar aspectos inesperados de su propia naturaleza. Dos ejemplos con un sentido dramático muy similar aparecen en *Inteligencia artificial* y *Encuentros en la tercera fase*. En el primer caso, se trata de una escena en la que un grupo de personajes intenta capturar a decenas de robots en medio de un bosque, teniendo especial cuidado en no confundirlos con humanos. En uno de los planos de la secuencia, un personaje femenino se acerca corriendo al primer término, y sus rasgos faciales nos indican que podría tratarse de una mujer (Fig. 3.127). Sin embargo, el repentino giro de su cara hacia la derecha nos revela de forma impactante que se trata en realidad de otro robot (Fig. 3.128).

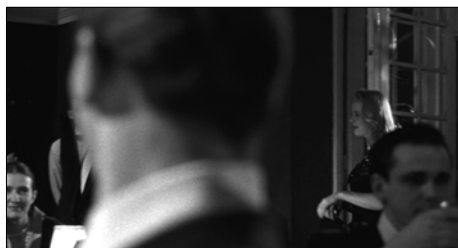
En *Encuentros en la tercera fase*, una estrategia parecida genera un efecto aún más impactante en la narración. Al principio del film, Roy Neary sale en medio de la noche para revisar una instalación eléctrica, y en un momento dado detiene su furgoneta para consultar un mapa. Un vehículo se coloca detrás de él, y al ver que Roy no avanza, acaba adelantándole. Minutos después, tras haber recorrido un buen trecho, el protagonista vuelve a detenerse para comprobar su ubicación. En un encuadre idéntico al anterior, Roy consulta otra vez un plano. Instantes después, vuelven a aparecer al fondo unas nuevas luces que se acercan a su furgoneta, y Roy repite el gesto para que el vehículo le adelante (Fig. 3.129). Las luces, sin embargo, permanecen inmóviles durante varios segundos, mientras Roy permanece abstraído en su mapa. Finalmente, las luces empiezan a moverse, pero en vez de avanzar, se elevan en el aire, certificando que lo que Roy tiene detrás no es nada parecido a un coche (Fig. 3.130). La primera aparición de las naves extraterrestres, de este modo, tiene un impacto mucho más fuerte gracias al uso creativo del movimiento interior.

Finalmente, estas estrategias pueden alcanzar una complejidad aún mayor combinándose con otros recursos de la realización. El último ejemplo que analizaremos de este tipo de revelaciones, y probablemente el más elaborado de toda la filmografía de Spielberg, aparece en una de las secuencias iniciales de *La lista de Schindler*. La escena en cuestión nos muestra cómo Oskar Schindler, un empresario astuto y seguro de sí mismo, acude a un club nocturno frecuentado por autoridades del ejército nazi. Oskar pretende impresionar a los líderes militares alemanes y ganarse su confianza, para después beneficiarse de su influencia en el ámbito de los negocios. El plano que analizaremos, donde se combina el movimiento interior con el desplazamiento de la cámara, muestra el momento en que el empresario decide relacionarse con uno de estos nazis.

La toma se inicia con un primer plano de Oskar (Fig. 3.131), que se gira para observar la llegada de un oficial nazi y una bella joven. Justo en el momento en que Oskar gira la cabeza, el foco se dirige al fondo de la escena (Fig. 3.132). La cámara inicia entonces un *travelling* que rodea a Schindler, siguiendo a la pareja mientras avanza por el club (Fig. 3.133).



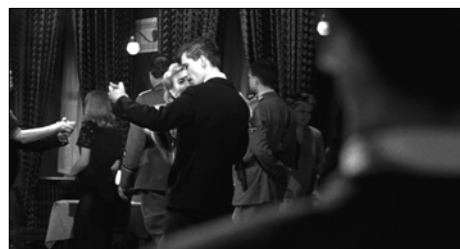
3.131 *La lista de Schindler*



3.132 *La lista de Schindler*



3.133 *La lista de Schindler*



3.134 *La lista de Schindler*



3.135 *La lista de Schindler*



3.136 *La lista de Schindler*

El *travelling* se detiene cuando la pareja se acomoda en una mesa del fondo (Fig. 3.134), momento en el que el foco vuelve al primer término, justo cuando Oskar levanta una mano sosteniendo un cigarrillo (Fig. 3.135). El movimiento del protagonista, sin embargo, no se detiene ahí. Poco después la mano se gira y se despliega, revelando cómo entre los dedos del empresario hay varios billetes (Fig. 3.136). El gesto del protagonista cobra sentido cuando por la parte izquierda del encuadre entra en campo un camarero del local, que pregunta a Schindler qué desea (Fig. 3.137). Oskar gira entonces su cabeza hacia la izquierda (Fig. 3.138), y le pide que sirva una ronda a la pareja que acaba de entrar. El camarero obedece y se lleva los billetes, al tiempo que la cámara vuelve a rodear a Schindler mientras éste da una calada a su cigarrillo (Fig. 3.139).

El movimiento de revelación, en este caso, aparece dentro de una complejísima coreografía que incluye tanto desplazamientos de personajes como precisos movimientos de cámara y cambios de foco. El plano, de 41 segundos de duración, mantiene la continuidad visual subrayando de forma extraordinaria la actitud y las capacidades del personaje. La decisión de invitar a la pareja que acaba de entrar tiene un carácter mucho más inmediato al revelarse dentro del mismo plano en el que se muestra su aparición, subrayando así la rapidez y seguridad con la que Schindler toma sus decisiones. Por otro lado, la manera en que se muestra la acción del protagonista resulta visualmente sobresaliente. La aparición de los billetes a través del movimiento de revelación resulta completamente inesperada.

Spielberg, con este plano, demuestra un control absoluto de las distintas áreas de la realización, y una firme intención de aprovechar al máximo las posibilidades dramáticas del argumento, con planos donde el virtuosismo visual no va en desmedro de la coherencia narrativa.



3.137 *La lista de Schindler*



3.138 *La lista de Schindler*



3.139 *La lista de Schindler*

Como ya anticipábamos al inicio del apartado, el segundo tipo de movimientos de revelación que estudiaremos en el cine de Spielberg implica la articulación de un mayor número de elementos de la escena. Ya no son los propios personajes quienes con sus movimientos llevan a cabo la revelación, sino que son otros los que al desplazarse por el encuadre descubren aspectos de la escena que antes no percibíamos.

Un ejemplo sencillo de ello aparece hacia el final de *E.T. El extraterrestre*. La familia de Elliot, preocupada por la desaparición del niño, espera en la cocina de la casa a que aparezca, mientras un policía trata de recabar información. Mary, la madre del protagonista, contesta al policía mientras abre la nevera muy nerviosa (Fig. 3.140). Tras unos instantes de conversación, vuelve a cerrar la puerta del frigorífico y tras ella aparece por sorpresa Elliot (Figs. 3.141-3.142). La revelación, una vez más, queda subrayada por la continuidad visual. No hay nada que nos haga pensar que el protagonista puede aparecer en ese lugar, y menos aún en el breve lapso de tiempo en que la nevera está abierta. Un ejemplo similar, en un contexto dramático distinto, aparece en *Inteligencia artificial*. Al principio del film, el personaje de Monica trata de evitar la presencia de David, el niño robot al que se está planteando adoptar. Cuando en una escena determinada la mujer se dispone a hacer la cama, levanta una sábana para extenderla sobre el colchón (Figs. 3.143-3.144). Cuando la sábana descende, sin embargo, aparece por sorpresa David, provocando un gran susto a la protagonista (Fig. 3.145). En este caso, el lapso de tiempo en el que aparece el personaje es muy escaso, y el impacto de su presencia aún mayor.

Un ejemplo donde esta misma estrategia de revelación se combina con otros efectos compositivos aparece en una escena de *Hook*. Tras la llegada de Peter Banning al País de Nunca Jamás, vemos cómo Rufio, el líder de los Niños Perdidos, pregunta al resto del grupo si creen que Peter Banning es en realidad Peter Pan. Inmediatamente, la mayoría de los niños se apartan del protagonista y se ponen del lado de Rufio (Fig. 3.146-3.147). Sin embargo, al final del plano descubrimos cómo un niño sí ha permanecido junto a Peter (Fig. 3.148). La revelación, además, resulta compositivamente expresiva. La presencia del niño, que ocupa una porción mínima del espacio del plano, alcanza una emotividad mucho mayor.

Este tipo de sorpresas visuales, por otro lado, pueden dar lugar a efectos impactantes en secuencias relacionadas con la acción y el suspense. En *Encuentros en la tercera fase*, por ejemplo, vemos como Roy conduce mientras se fija en un mapa desplegado ante él (Fig. 3.149). Cuando el personaje escucha una bocina y aparta el mapa, comprobamos que está a punto de tener un accidente (Figs. 3.150-3.151). En *Loca evasión*, la aparición de otro automóvil presenta un cariz algo distinto. Cuando la furgoneta que va detrás de los protagonistas se aparta, aparece inesperadamente un vehículo policial (Figs. 3.152-3.153), dando lugar a una composición simultánea de causa y efecto (Fig. 3.154).



3.140 *E.T. El extraterrestre*



3.141 *E.T. El extraterrestre*



3.142 *E.T. El extraterrestre*



3.143 *Inteligencia artificial*



3.144 *Inteligencia artificial*



3.145 *Inteligencia artificial*



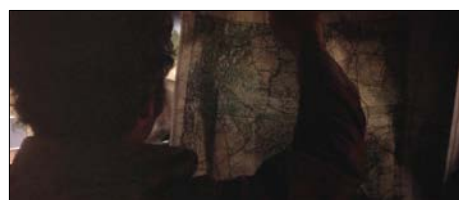
3.146 *Hook*



3.147 *Hook*



3.148 *Hook*



3.149 *Encuentros en la tercera fase*



3.150 *Encuentros en la tercera fase*



3.151 *Encuentros en la tercera fase*



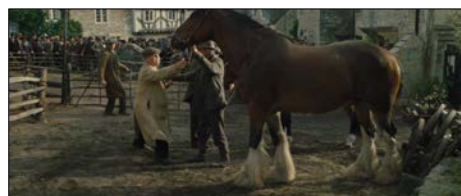
3.152 *Loca evasión*



3.153 *Loca evasión*



3.154 *Loca evasión*

3.155 *War horse*3.156 *War horse*3.157 *War horse*3.158 *Loca evasión*3.159 *Loca evasión*3.160 *Loca evasión*

La última variante de los movimientos de revelación que analizaremos en este apartado alcanzará una sofisticación aún mayor. En determinadas circunstancias, la relación entre los elementos del plano que se desplazan y aquellos que son revelados puede tener mucha relevancia dramática. En concreto, en el cine de Spielberg son especialmente reseñables los vínculos de contraste y las relaciones de causa y efecto.

Un caso muy llamativo aparece en una escena de *War horse*. Al principio del film, el impetuoso Ted Narracott acude a una subasta de caballos. Aunque Ted necesita un animal de tiro que le sirva para arar sus tierras, acaba encaprichándose de un caballo de raza y decide comprarlo a un precio prohibitivo. Pronto el personaje se arrepiente de su temeraria decisión, y se da cuenta de que ha cometido un error. Spielberg transmite visualmente esta situación a través de un movimiento de revelación de gran fuerza expresiva. Un plano general nos muestra a un voluminoso caballo de tiro (Fig. 3.155), que al apartarse acaba revelando a Joey, el recién adquirido corcel, junto a su desolado dueño (Figs. 3.156-3.157). El movimiento, en este caso, relaciona a los dos caballos estableciendo un vínculo de contraste. La revelación de Joey subraya claramente la enorme diferencia de robustez y tamaño que hay entre los dos animales. El movimiento interior, de este modo, sirve para generar un efecto cómico.

Otro ejemplo interesante del uso del movimiento interior en situaciones de contraste aparece en *Loca evasión*. Al principio del film, Lou Jean llega a un centro penitenciario para hacer una visita a Clovis, su marido. El plano que presenta a Clovis introduce varias estrategias de movimiento interior. El protagonista aparece en un plano general, tras cruzar una alambrada de seguridad (Fig. 3.158). Tras unos instantes, Clovis divisa a su mujer, y se acerca rápidamente al primer término para abrazarla (Fig. 3.159). El acercamiento sirve de este modo para revelar el rostro del personaje con detalle. Sin embargo, el abrazo de los protagonistas da lugar a otro efecto relevante. Clovis gira sobre sí mismo abrazado a su mujer, revelando entonces la expresión disgustada de Lou Jean (Fig. 3.160). El contraste entre la alegría del recluso y la contrariedad de su mujer queda expresivamente resaltado a través del movimiento interior, y anticipa el desarrollo de la escena. Lou Jean, segundos después, le confesará a Clovis que ha venido a visitarle con la intención de abandonarle. Por otro lado, si bien en el cine de Spielberg pueden encontrarse ejemplos ocasionales de contraste, la relación más frecuente con diferencia es la de causa y efecto.



3.161 *Minority report*



3.162 *Minority report*



3.163 *Minority report*



3.164 *Munich*



3.165 *Munich*

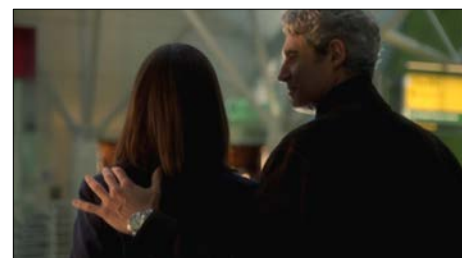


3.166 *Munich*

Un primer ejemplo de este tipo de relación dramática lo encontramos en *Minority report*. Al inicio de la película vemos cómo Howard Marks, un padre de familia, se despidе de su mujer antes de ir a trabajar. El personaje bebe un último trago de zumo del desayuno (Fig. 3.161), coge la cartera y las llaves, y sale de cuadro por la izquierda de la pantalla (Fig. 3.162-3.163). Al salir del plano, revela la presencia de su mujer, que se encuentra justo detrás de él, pero también su particular reacción. Sarah Marks mira a su marido con una expresión seria y tensa, cuyo significado se explicará unos instantes después. Sarah está esperando a que su marido se marche para recibir en casa a su amante, Donald Dubin. De esta manera, el movimiento interior no sólo revela a la mujer, sino que relaciona de forma sólida acción y reacción, dentro de un plano visualmente continuo.

Un ejemplo muy parecido se produce en una escena de *Munich*. Cuando los protagonistas tratan de asesinar a Zaid Muchassi y la bomba que habían preparado falla, Hans se ve obligado a cumplir personalmente con la misión. El protagonista sube por las escaleras del hostel donde se encuentra alojado el palestino con una granada en la mano (Fig. 3.164). Al salir de campo por el lado derecho del encuadre revela la reacción atemorizada del dueño del hostel (Figs. 3.165-3.166). De nuevo, la relación de causa y efecto queda sólidamente subrayada a través del movimiento interior.

Pero si bien en estos dos casos los elementos que el movimiento pone en relación están muy próximos, también es posible desarrollar los mismos efectos entre personajes mucho más distantes. Podemos comprobarlo en *La terminal*, en la escena en que Amelia se despidе de Viktor. Tras hacer entender al protagonista que su historia no podrá continuar, la azafata acaba reuniéndose con su antiguo amante (Fig. 3.167). Cuando la pareja empieza a descender por las escaleras mecánicas, revelan al fondo del plano la reacción decepcionada de Viktor (Fig. 3.168). De nuevo, la relación de causa y efecto subraya visualmente acciones y reacciones relevantes.



3.167 *La terminal*



3.168 *La terminal*



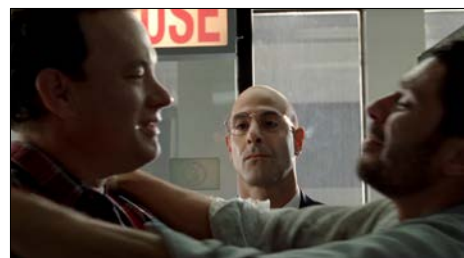
3.169 *En busca del arca perdida*



3.170 *En busca del arca perdida*



3.171 *La terminal*



3.172 *La terminal*

Finalmente, los últimos ejemplos que analizaremos de este tipo de estrategia nos mostrarán cómo las relaciones de causa y efecto pueden introducir algunos matices más sofisticados, tanto en la forma de estructurarse en pantalla como en el uso de la composición visual.

En busca del arca perdida nos ofrece un ejemplo de ello. Al final de la larga secuencia de acción en el bar de Marion, observamos cómo Indiana Jones parece haber sido disparado por uno de los villanos. Un plano del héroe, sin embargo, nos muestra que no tiene herida alguna. En el plano siguiente, donde vemos de nuevo al personaje que disparó al protagonista, se nos revela el misterio. El villano, que aún sostiene su pistola, empieza a tambalearse (Fig. 3.169), y finalmente se cae al suelo, revelando que el origen del disparo era la pistola de Marion, ubicada detrás del personaje (Fig. 3.170). La sorpresa visual, en este caso, altera el orden habitual. El primer lugar contemplamos el efecto, al ver al personaje derrumbarse, y finalmente se nos revela la causa, el disparo de la heroína del film.

En otros casos, las relaciones de causa y efecto alcanzan una mayor complejidad mediante el uso de efectos compositivos específicos. En una escena de *La terminal*, Viktor Navorski es reclamado por las autoridades del aeropuerto para que traduzca las palabras de un pasajero de Europa del Este. El personaje en cuestión intenta llevar a su país unos medicamentos que resultan imprescindibles para su padre, pero cuyo traslado es ilegal. Navorski, conmovido por la situación del personaje, traduce interesadamente sus palabras para que pueda pasar las medicinas legalmente, provocando la ira de Dixon, el jefe de seguridad del aeropuerto.

La reacción del jefe de seguridad es subrayada con fuerza a través de un movimiento interior de revelación. Un plano nos muestra cómo el pasajero abraza muy efusivamente a Viktor, agradeciéndole su comportamiento (Fig. 3.171). Por unos instantes, los personajes permanecen unidos en el centro del encuadre, hasta que terminan separándose. Entonces, cuando los hombres se alejan uno del otro aparece en medio el rostro de Dixon, que contempla impasible la escena (Fig. 3.172). La inesperada aparición del personaje en el centro de la imagen enfatiza su reacción, de profunda irritación. De nuevo, una relación de causa y efecto es remarcada con consistencia a través de la acción y la reacción, en un plano que presenta además otras características visuales particulares.

Por un lado, el hecho de que Viktor y el pasajero de Europa del Este se muevan rápidamente hacia los extremos del encuadre hace que la aparición de Dixon en el centro de la imagen sea todavía más poderosa. Por otro lado, que el rostro del jefe de seguridad del aeropuerto se sitúe en medio de las miradas de simpatía de los dos personajes contribuye a que la imagen alcance una intensidad especial. A diferencia de los ejemplos anteriores, en este caso la reacción de causa y efecto no termina con la revelación, sino que se mantiene en una estructura de simultaneidad visual similar a las estudiadas en el segundo capítulo de nuestra investigación.

Otro ejemplo ciertamente sofisticado de esta estrategia aparece en *La guerra de los mundos*. Ray, el protagonista, quiere jugar al baseball en el jardín con su hijo mayor, pero éste, entretenido viendo la televisión, no muestra demasiado entusiasmo. Finalmente, Ray le fuerza a jugar apagando de forma brusca el televisor. La forma de gestionar visualmente esta acción contribuye a subrayar la tosquedad del protagonista. Un plano corto nos muestra la mano de Ray cogiendo el mando a distancia, y un movimiento de cámara sigue el recorrido de la mano hasta encuadrar la pantalla de televisión (Fig. 3.173). Por unos instantes, se nos enseña el programa que está viendo Robbie, hasta que de repente la pantalla se apaga, y aparece reflejada en ella la figura de Ray con el mando en la mano (Fig. 3.174).

La revelación del nuevo elemento, en este caso la imagen de Ray, adquiere una violencia gráfica que refuerza la reacción autoritaria del protagonista. El movimiento interior, en esta ocasión, no se basa en el desplazamiento de un personaje u objeto, sino en la súbita sustitución de una imagen televisiva por el reflejo del protagonista. La sorpresa es, de este modo, todavía más rotunda. Por otra parte, causa y efecto se presentan en este plano de un modo casi simultáneo. La desaparición de la imagen televisiva se explica de forma instantánea con la aparición de Ray sobre el televisor. Una vez más, Spielberg logra explotar de forma compleja y virtuosa los recursos de la revelación para alcanzar el máximo impacto expresivo.

El último ejemplo que veremos de este recurso aparece en *Encuentros en la tercera fase*, y vuelve a potenciar la causalidad narrativa de un modo todavía más original. Al principio de la película, presenciamos la aparición de una serie de naves espaciales, cuyos ocupantes parecen tener poderes paranormales. En varias escenas, observamos cómo los extraterrestres son capaces de mover distintos objetos a su entera voluntad. Cuando algunas de estas naves se disponen a cruzar la frontera del estado de Ohio, Spielberg utiliza inteligentemente el movimiento interior para mostrar cómo los extraterrestres levantan las barreras fronterizas.

El plano donde se nos muestra este hecho se inicia encuadrando el paso fronterizo con la barrera absolutamente inmóvil (Fig. 3.175). Entonces, de repente, la barrera empieza a levantarse, revelando al encargado de vigilar dicha frontera (Fig. 3.176). El hombre, sentado en su cabina, se encuentra profundamente dormido, por lo que concluimos que la barrera ha sido levantada por el poder paranormal de los extraterrestres, que instantes después cruzan el lugar. Como en otras ocasiones, es un elemento ubicado en el primer término el que con su movimiento descubre una información inesperada. Sin embargo, en este caso la relación causal resulta mucho más compleja. El movimiento de la barrera hace visible al encargado, cuyo estado demuestra que el desplazamiento de la misma no es responsabilidad suya. Por tanto, observamos el efecto y después la causa, aunque en este caso la supuesta causa no lo es en absoluto. Spielberg vuelve a demostrar con este ejemplo una extraordinaria capacidad de síntesis narrativa.



3.173 *La guerra de los mundos*



3.174 *La guerra de los mundos*



3.175 *Encuentros en la tercera fase*



3.176 *Encuentros en la tercera fase*



3.177 *Minority report*



3.178 *Minority report*



3.179 *Minority report*



3.180 *El color púrpura*



3.181 *El color púrpura*

Movimientos de ocultación en el cine de Spielberg

Las últimas páginas de este apartado las dedicaremos a analizar brevemente una estrategia que, aun siendo mucho menos frecuente que las estudiadas con anterioridad, alcanza efectos relevantes en determinadas escenas del cine de Spielberg. Si hasta el momento hemos visto cómo el movimiento interior era capaz de revelar nuevos elementos de la escena cumpliendo así funciones denotativas y expresivas, de la misma manera el desplazamiento de los personajes puede ocultar determinadas áreas del plano, haciendo que dicha ocultación adquiera un valor dramático.

Spielberg hace uso de este tipo de movimientos con una intención denotativa en varias de sus películas. En *Minority report*, por ejemplo, la ocultación le sirve al realizador para evitar mostrar de forma directa el asesinato de un personaje. Cuando Danny Witwer descubre las irregularidades del programa PreCrimen, Lamar Burgess, el jefe del proyecto, reacciona disparándole sin miramientos. Tras el primer disparo de Burgess, el detective se desploma contra una pared (Fig. 3.177). Lamar se acerca a Witwer, y le rodea con sus piernas, en un encuadre muy expresivo (Fig. 3.178). Finalmente, la gabardina de Burgess oculta el rostro del personaje, justo antes de que un disparo en la cabeza acabe con su vida (Fig. 3.179). La ocultación evita la presentación de una imagen desagradable, a la vez que anticipa simbólicamente la muerte del personaje. El mismo tipo de ocultación denotativa basada en el movimiento interior se produce en *War horse*, cuando las aspas de un molino evitan mostrar el fusilamiento de los hermanos Michael y Gunther.

Por otro lado, los usos más interesantes de la ocultación en la filmografía de Spielberg van más allá de lo denotativo, aportando matices expresivos y en ocasiones simbólicos. En *El color púrpura*, por ejemplo, el uso del movimiento interior sirve en este sentido para definir las relaciones entre algunos de los personajes principales. Cuando Nettie huye de la casa de su padre y se refugia en la vivienda de su hermana Celie, las dos niñas le ruegan a Albert, el marido de Celie, que permita quedarse a Nettie con ellos por un tiempo. Albert, que había estado interesado en Nettie anteriormente, acepta encantado la propuesta. En uno de los planos que integran la escena, el movimiento del personaje muestra simbólicamente su desprecio por Celie y su renovado interés por Nettie. De pie frente a las dos niñas, Albert da unos pasos hacia a la derecha ocultando a su mujer y centrando la atención en su hermana (Figs. 3.180-3.181). El movimiento adquiere un significado narrativo muy claro. Albert, que desde el principio de la película ha mostrado una actitud fría y despiadada hacia Celie, oculta su figura en una metáfora evidente de la escasa importancia que tiene la niña para él. Por otro lado, la misma estrategia vuelve a repetirse como un motivo visual en una secuencia posterior del film. En una escena en la que Albert lee el periódico y las niñas juegan en el jardín, el personaje vuelve a tapar a Celie con el diario para centrarse en observar a su hermana.

Otro ejemplo con una notable carga simbólica aparece en una escena de *La terminal*. Viktor Navorski, al principio de la película, descubre a través de los televisores del aeropuerto de Nueva York que su país natal, Krakozhia, se encuentra en guerra. Viktor recorre el aeropuerto desesperadamente tratando de comprender la escueta información que ofrecen los telediarios. Finalmente, el protagonista llega hasta un recinto reservado a pasajeros de clase ejecutiva, donde un televisor sigue ofreciendo información sobre Krakozhia. Sin embargo, enseguida es obligado a salir del recinto, y sólo puede observar la televisión a través de una puerta que se abre y cierra automáticamente. En un primer plano del angustiado protagonista (Fig. 3.182), vemos cómo la puerta automática se cierra, ocultando parcialmente su figura (Fig. 3.183). La ocultación parcial del personaje, en este caso, parece hacer un paralelismo con su situación en la historia. Viktor puede vivir en el aeropuerto, pero no tiene permitido salir a Nueva York. Al mismo tiempo, el cristal que difumina su rostro contribuye a sugerir, en cierto modo, el estado de confusión y desconcierto del protagonista.

El último ejemplo que analizaremos de ocultación basada en el movimiento interior incorpora ciertos matices que lo hacen algo más sofisticado. En *El diablo sobre ruedas* observamos cómo David, un viajante comercial, es perseguido sin razón alguna por el conductor de un camión. Éste intenta atropellar al protagonista en numerosas ocasiones, y le hace la vida imposible para que no pueda continuar su camino. En un momento dado, el coche del protagonista y el camión quedan enfrentados en la carretera (Fig. 3.184). Tras unos segundos de quietud absoluta, David arranca con fuerza, con la intención de adelantar al camión y seguir al fin con su trayecto. El camión, sin embargo, demuestra que no piensa dejarle pasar y arranca poco después. El plano que nos muestra esta acción utiliza la ocultación, una vez más, de un modo muy simbólico. Tras observar al coche de David acelerando al fondo del plano, vemos cómo la chimenea del camión expulsa violentamente un gran chorro de humo (Fig. 3.185). El humo oculta completamente el vehículo de David, en una clara metáfora de la amenaza que el camión representa para el protagonista. Al mismo tiempo, al efecto producido por la ocultación se le unen también los aspectos compositivos, que refuerzan la expresividad del plano. El coche de David ocupa un lugar minúsculo en el encuadre, mientras que la chimenea y el humo llenan casi completamente la pantalla.

A lo largo de este apartado hemos visto, a través de decenas de ejemplos, cómo utiliza el cine de Spielberg las posibilidades dramáticas del movimiento interior en lo que respecta a la revelación y ocultación de los elementos de la escena. La variedad de los recursos empleados y el impacto que éstos tienen en la narración confirman esta estrategia como otra área de la realización fundamental en la obra del director norteamericano. En las páginas siguientes estudiaremos con detenimiento otras importantes opciones del movimiento interior, que también son exploradas por Spielberg de una forma frecuente, variada y narrativamente coherente.



3.182 *La terminal*



3.183 *La terminal*



3.184 *El diablo sobre ruedas*



3.185 *El diablo sobre ruedas*



3.186 *Juve contre Fantômas*



3.187 *Juve contre Fantômas*



3.188 *The poor little rich girl*

3.4 MOVIMIENTO Y LÍMITES DE LA ESCENA

En el último apartado de este capítulo dedicado al movimiento interior analizaremos una serie de estrategias que también cumplen funciones de revelación y ocultación, pero que presentan características un tanto distintas. En los casos analizados hasta ahora, hemos visto cómo personajes y objetos podían ser revelados mediante su propio desplazamiento o mediante el desplazamiento de otros componentes del plano. Las revelaciones y ocultaciones se producían, de esta manera, a partir de elementos presentes en el encuadre. En los movimientos que estudiaremos a continuación, sin embargo, tanto la revelación como la ocultación estarán basadas en entradas y salidas del campo visual previamente definido.

Como veremos en las siguientes páginas, la entrada en campo dará lugar a efectos expresivos muy relevantes en la narración, generalmente en forma de sorpresas visuales. Este tipo de movimientos, por otra parte, serán capaces de generar matices muy distintos dependiendo de la velocidad a la que se produzca la irrupción en el encuadre, el término espacial en que se desarrolle, o el número de elementos que aparezcan en pantalla. Por otro lado, las entradas en campo progresivas permitirán que distintos elementos aparezcan en pantalla, relacionándose entre sí de diferentes maneras. Por otro lado, también resultará variada su relación con el desarrollo argumental, al subrayar dramáticamente acciones, reacciones, personajes o diálogos. Al mismo tiempo, si bien las entradas en campo serán con diferencia las estrategias más frecuentes, las salidas de cuadro también generarán efectos expresivos relevantes, especialmente en situaciones de comedia. Ambas estrategias han dado lugar a usos muy particulares a lo largo de la historia del cine, que revisaremos brevemente a continuación.

Un ejemplo relativamente temprano de la entrada en campo expresiva aparece en la película de Louis Feuillade *Juve contre Fantômas* (1913). En una escena del film, los inspectores Juve y Fandor tratan de escapar de dos bandidos y acaban escondiéndose tras unos barriles (Fig. 3.186). Cuando deciden asomarse para ver si han conseguido despistar a sus enemigos, ya no son dos, sino cinco, los matones que intentan dispararles (Fig. 3.187). La repentina e inesperada entrada en campo de los cinco personajes a la vez genera una sorpresa visual de gran impacto dramático.

Por otro lado, en esta misma década podemos encontrar también entradas en campo progresivas, cuyos efectos no se basan en apariciones repentinas sino graduales. Al inicio de *The poor little rich girl* (Maurice Tourneur, 1917) se nos muestran los hábitos de una familia muy rica, y en un plano general vemos cómo aparece, detrás de unas cortinas, una empleada doméstica. Cuando la mujer cruza el salón, sin embargo, aparecen tras ella más y más sirvientes que realizan el mismo recorrido portando ropa, comida, flores, juguetes o candelabros. (Fig. 3.188). La aparición inesperada, gradual y acumulativa de dieciséis sirvientes, que establecen entre sí una relación de semejanza, es la base del gag.



3.189 *Sangre y arena*



3.190 *Morocco*



3.191 *Iván el terrible, segunda parte*

En la década de 1920 el uso de entradas en campo es ya relativamente frecuente, y podemos encontrar este recurso en películas tan diversas como *La rueda* (*La roue*, Abel Gance, 1923), *El séptimo cielo* (*7th heaven*, Frank Borzage, 1927) o *Sangre y arena* (*Blood and sand*, Fred Niblo, 1922). En este film, el director subraya a través de esta estrategia la presentación del protagonista. Juan Gallardo, el torero interpretado por Rodolfo Valentino, se refugia velozmente tras un burladero, para instantes después entrar en pantalla mostrando por primera vez su rostro (Fig. 3.189).

Las entradas en campo graduales, por otra parte, son exploradas también en contextos dramáticos muy distintos, como podemos comprobar en *Morocco* (Josef von Sternberg, 1930). En el último plano de la película, una toma general nos muestra cómo los legionarios se alejan de la ciudad. Instantes después, entran en campo las gitanas que suelen acompañarlos. Pero la verdadera sorpresa es que segundos más tarde entra también en pantalla Amy Jolly, la protagonista del film, confirmando que ha decidido abandonarlo todo para seguir a Tom Brown (Fig. 3.190). La aparición escalonada de los elementos magnifica la decisión final de la protagonista.

En décadas siguientes, cada una de estas estrategias desarrolla nuevos matices, tanto en la periodicidad de su uso como en la espectacularidad de sus efectos. El director Sergei Eisenstein, por ejemplo, utiliza de forma extraordinariamente frecuente este recurso en algunas de sus películas de los años cuarenta. En la segunda parte de *Iván el terrible* (*Ivan Grozny*, 1946/58), por ejemplo, hace entrar en campo a sus personajes de forma abrupta en más de treinta y cinco ocasiones (Fig. 3.191).

Los usos progresivos de la entrada en campo, por otra parte, también generan soluciones creativas en décadas más recientes. En *La guerra de las galaxias* (*Star wars*, George Lucas, 1977), por ejemplo, el primer plano de la película hace un uso muy impactante de esta estrategia. La entrada en campo de una pequeña nave espacial (Fig. 3.192) es seguida por la aparición en pantalla de otra nave muchísimo más grande (Fig. 3.193). Sin embargo, la sorpresa se acrecienta aún más al ver cómo la entrada de esta segunda nave se dilata notablemente en el tiempo, mostrando de forma progresiva su inesperado y excepcional tamaño (Fig. 3.194).



3.192 *La guerra de las galaxias*



3.193 *La guerra de las galaxias*



3.194 *La guerra de las galaxias*



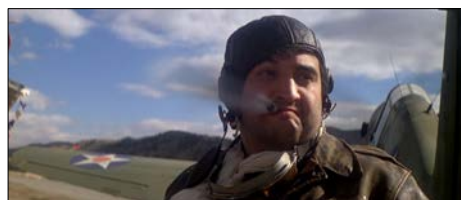
3.195 *Parque jurásico*



3.196 *Parque jurásico*



3.197 *1941*



3.198 *1941*

Movimiento y límites de la escena en el cine de Spielberg

En los apartados anteriores hemos podido comprobar cómo los usos del movimiento interior en el cine de Steven Spielberg son notablemente variados. El director norteamericano pone en juego en sus películas acercamientos y alejamientos de los personajes, complejas coreografías de movimiento en planos secuencia y desplazamientos que sirven para revelar u ocultar información visual de formas muy distintas. En las próximas páginas veremos cómo la filmografía de Spielberg explora también con frecuencia y creatividad las entradas y salidas de campo, dando lugar a efectos dramáticos relevantes y generando matices muy distintos en las diferentes situaciones argumentales. Como veremos, en el cine de Spielberg estos recursos sirven tanto para presentar personajes como para enfatizar reacciones, acciones, o diálogos. Al mismo tiempo, estos recursos pueden sofisticarse mediante distintos usos del espacio, e incluso enfatizar relaciones dramáticas como el contraste o la semejanza.

El primer aspecto que analizaremos es el uso de entradas en campo para dramatizar la presentación de personajes. Como hemos visto en varias ocasiones a lo largo de nuestra investigación, este momento del argumento tiene una importancia que, frecuentemente, merece un tratamiento formal específico en las películas de Spielberg. En varias ocasiones a lo largo de su obra, ese tratamiento formal distintivo se basa en la entrada inesperada en campo. Un caso representativo de ello se da en *Parque jurásico*. El director nos muestra un plano general de una excavación arqueológica, donde un personaje que permanece alejado de la cámara llama a gritos a un tal Dr. Grant. (Fig. 3.195). Inmediatamente, dentro del mismo plano, entra por la parte inferior del encuadre Alan Grant, acaparando la atención del espectador y generando un cambio de foco al primer término (Fig. 3.196). La alteración compositiva que sufre la imagen es muy destacable. De forma repentina, un plano general se convierte en un primer plano del protagonista, que ocupa ahora la mayor parte del espacio. Ya no se trata de un acercamiento hacia la cámara que aumenta progresivamente la importancia del personaje, sino de un movimiento rápido y sorprendente lo que ensalza visualmente al nuevo elemento.

Esta forma de presentar a un personaje puede admitir otros matices, e incluso combinarse con otras técnicas. Lo comprobamos en la presentación del excéntrico Wild Bill Kelson en *1941*. El plano empieza mostrándonos al personaje interpretado por John Belushi bajando torpemente de su avión (Fig. 3.197). Al verle de espaldas y a una cierta distancia, Spielberg introduce unos instantes de ocultación visual. Poco después, sin embargo, Wild Bill Kelson aparece bruscamente en primer término, irrumpiendo desde la parte inferior de la pantalla (Fig. 3.198). La veloz entrada en campo potencia la expresión del personaje, haciendo que el carácter cómico del mismo se acentúe. La ocultación visual combinada con el movimiento interior da lugar a una presentación coherente del personaje.

3.199 *Hook*3.200 *Hook*3.201 *Hook*

Esta técnica, sin embargo, puede servir para enfatizar visualmente muchas otras situaciones. Por ejemplo, puede utilizarse para mostrar de un modo más rotundo ciertas reacciones de los personajes. En *Hook*, el director recurre a esta estrategia para hacer más dramática la reacción de los espectadores que asisten a un partido de baseball. En una de las jugadas en las que participa Jack, uno de los protagonistas, el público se levanta repentinamente para observar la trayectoria de la pelota (Figs. 3.199-3.201).

La reacción visualmente dramatizada, por supuesto, puede tener una mayor importancia argumental, como sucede en *Indiana Jones y el templo maldito*. Durante una larga escena de acción, un hechizo vudú impide a Indiana Jones luchar con todas sus fuerzas contra un enorme guerrero. Sin embargo, cuando el héroe está a punto de morir, Tapón logra arrebatar el muñeco vudú al maharajá, haciendo que Indiana recobre su fuerza. Spielberg subraya su recuperación de forma contundente haciendo que el rostro de protagonista entre en plano con rapidez y determinación (Fig. 3.202-3.203). El héroe, a partir de este momento, recupera la iniciativa del combate, y pocos segundos después consigue vencer a su enemigo. La entrada en campo, de esta manera, sirve para marcar visualmente un cambio muy relevante en el desarrollo de la acción.

Spielberg utiliza en muchas otras ocasiones la entrada en campo para dramatizar las reacciones de los personajes. La alegría de Jim Graham al cruzar las alambradas en *El imperio del sol*, la ira del soldado Reiben al discutir con el sargento Horvath en *Salvar al soldado Ryan*, o la admiración de la novia de David Lyons cuando ve cabalgar a Albert en *War horse* son reacciones resaltadas a través de este recurso del movimiento interior.

Este mismo recurso, por otro lado, puede servir también para resaltar ciertos diálogos de los personajes, como ya ocurría con los acercamientos hacia la cámara. En una de las escenas iniciales de *Parque jurásico*, comprobamos cómo esta estrategia es utilizada por partida doble. Un plano nos muestra a John Hammond entrando en campo por la izquierda de la pantalla, al tiempo que afirma “Hemos cronometrado al T-Rex a 32 millas por hora” (Fig. 3.204). La doctora Sattler, atónita, es incapaz de creer lo que escucha: “¿Ha dicho que tiene un T-Rex?”. Unos instantes después, lo extraordinario de la información es subrayado con una nueva entrada en campo. Por el lado derecho del encuadre se introduce la cabeza de Alan Grant, que se dirige a Hammond y le dice: “Repita eso” (Fig. 3.205). El movimiento interior, de nuevo, resalta información relevante.

3.202 *Indiana Jones y el templo maldito*3.203 *Indiana Jones y el templo maldito*3.204 *Parque jurásico*3.205 *Parque jurásico*



3.206 *El mundo perdido*



3.207 *El mundo perdido*



3.208 *El mundo perdido*



3.209 *Indiana Jones y el templo maldito*



3.210 *Indiana Jones y el templo maldito*



3.211 *El diablo sobre ruedas*

Curiosamente, el mismo recurso es utilizado de forma muy parecida en la segunda parte de la saga, esta vez hacia el final de la historia. En el tramo final de *El mundo perdido*, los protagonistas se dan cuenta de que la única manera de devolver al tiranosaurio al barco de donde se ha escapado será ir a buscar a su cría y utilizarla como reclamo. De esta manera, tanto Sarah como Ian exigen a Peter Ludlow que les proporcione información al respecto. En un plano corto de Ludlow, Sarah Harding entra en campo desde la parte superior del encuadre al tiempo que pregunta: “¿Dónde está la cría?” (Figs. 3.206-3.207). El antagonista responde que está en un recinto de seguridad, y entonces Ian Malcolm aparece en campo por la izquierda, replicando con contundencia “¿Y dónde está el recinto?” (Fig. 3.208).

Por otro lado, si bien la dramatización de diálogos, reacciones y presentaciones de personajes son utilizadas en el cine de Spielberg, las entradas en campo más frecuentes en sus películas corresponden a acciones físicas. Dependiendo del contexto narrativo de la historia, estas acciones generarán efectos muy distintos. En películas de aventuras o acción, frecuentemente aparecerán en forma de sustos.

Un ejemplo representativo podemos encontrarlo en *Indiana Jones y el templo maldito*. Hacia la mitad de la película, Indiana Jones se adentra en las profundidades de un templo thugge, mientras sus compañeros de aventura, Willie y Tapón, aguardan su regreso. El encuadre nos muestra a la joven y al niño observando en primer término, justo en el momento en que el héroe desaparece por un pasadizo ubicado al fondo de la imagen (Fig. 3.209). Entonces, de forma súbita e inesperada, irrumpe en pantalla un amenazador guerrero thugge, provocando un gran susto a los personajes y al espectador (Fig. 3.210). La repentina aparición del personaje resulta especialmente sorprendente debido a la velocidad de la entrada en campo.

Este tipo de efectos, muy frecuentes en la filmografía de Spielberg, adoptan todo tipo de resoluciones formales dependiendo de cada situación. En *El diablo sobre ruedas*, por ejemplo, una entrada en campo inesperada tiene lugar cuando David está conduciendo tranquilamente por la carretera. Después de haber adelantado al camión que le molestaba, David continúa su camino escuchando la radio. Sin embargo, poco después, el camión vuelve a adelantarlo, y percibimos su presencia al ver cómo irrumpe violentamente en la imagen a través de la ventanilla (Fig. 3.211).



3.212 *Tiburón*



3.213 *Tiburón*



3.214 *Tiburón*



3.215 *El mundo perdido*



3.216 *El mundo perdido*



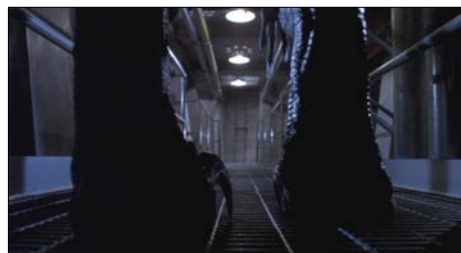
3.217 *El mundo perdido*

Por otro lado, en determinadas películas, este recurso aparece de forma motívica dando forma a los distintos sustos repartidos a lo largo de la trama. En *Tiburón*, por ejemplo, se utiliza para gestionar muchas de las ocasiones en que la presencia del escualo amenaza a los protagonistas. La primera aparición del tiburón en alta mar, por ejemplo, está basada en este recurso. Cuando Martin Brody lanza carnaza al océano con toda tranquilidad, entra en cuadro de forma repentina la cabeza del tiburón (Fig. 3.212). La sorpresa visual es verdaderamente destacable. Minutos después, cuando Hooper y Quint tratan de atraer hacia el barco los barriles, una nueva entrada en campo del tiburón produce una nueva sorpresa (Fig. 3.213). Finalmente, cuando Hooper se sumerge en su jaula para tratar de atacar al escualo desde el agua, éste vuelve a aparecer de forma inesperada atacando al protagonista por la espalda (Fig. 3.214).

Las posibilidades de las entradas en campo, por otro lado, pueden sofisticarse de muy distintas maneras. Por ejemplo, su combinación con otras estrategias visuales puede hacer que las apariciones peligrosas de determinados personajes resulten aún más inesperadas. En *El mundo perdido*, por ejemplo, un plano nos muestra cómo Ian, Sarah y Nick miran con preocupación fuera de campo esperando el ataque de uno de los tiranosaurios (Fig. 3.215). El propio Malcolm se adelanta hacia la cámara, provocando un cambio de foco, y aumentando la tensión del plano al aproximarse al primer término (Fig. 3.216). Sin embargo, cuando el espectador espera un corte de montaje a lo que Malcolm está viendo, Spielberg nos sorprende haciendo que el tiranosaurio aparezca por la ventana que se encuentra a la espalda de los protagonistas (Fig. 3.217). Las entradas en campo, de esta manera, dan lugar a usos creativos del movimiento con el propósito de que la narración no resulte predecible.



3.218 *Parque jurásico*



3.219 *Parque jurásico*



3.220 *El color púrpura*



3.221 *El color púrpura*

Por otra parte, estos recursos pueden hacer más complejos sus matices expresivos introduciendo otro tipo de posibilidades formales. Por ejemplo, el uso de distintos términos del espacio puede ser muy útil a la hora de aprovechar al máximo las capacidades de la entrada en campo para producir impacto en el espectador.

Un ejemplo interesante de ello aparece en *Parque jurásico*. Hacia el final de la película, Ellie Sattler llega hasta la sala donde se controla la energía del parque y consigue reactivar todos los sistemas. Allí, sin embargo, se encuentra con un peligroso velociraptor que empieza a perseguirla. A medida que avanza la persecución, el dinosaurio se le acerca cada vez más. En un momento dado, vemos cómo Ellie cojea desesperadamente por un pasillo (Fig. 3.218). En cuanto la protagonista desaparece del plano, observamos cómo entran desde la parte superior del encuadre las enormes pezuñas del velociraptor (Fig. 3.219). La enérgica aparición de las patas del animal subraya el suspense, al informarnos de la cercanía entre el perseguidor y la víctima. Pero al mismo tiempo la sorpresa de la entrada en campo se ve beneficiada por otros factores compositivos. Las patas del dinosaurio entran en pantalla en un término del espacio extraordinariamente próximo a la cámara, lo que resulta especialmente inesperado. Al mismo tiempo, el tamaño en el encuadre de las patas del animal contrasta con el tamaño de la figura de Ellie, haciendo que el velociraptor resulte más amenazante. Finalmente, el hecho de que no veamos de forma completa al animal, en una breve estrategia de ocultación visual, contribuye a que el efecto general del plano sea aún más poderoso.

Pero las entradas repentinas en campo también pueden aportar efectos interesantes a películas muy alejadas de la acción o la aventura. En *El color púrpura*, por ejemplo, encontramos un caso muy destacable de ello. La joven Celie, tras llegar a la casa de Albert, su reciente marido, se ve obligada a limpiar a fondo la estancia. La protagonista, tras un considerable esfuerzo, consigue adecentar su nuevo hogar, que se encontraba en un estado de deterioro lamentable. El último plano que nos muestra la labor de Celie encuadra una mesa sobre la que se disponen servilletas y platos, ahora perfectamente ordenados y relucientes (Fig. 3.220). Esta imagen, sin embargo, es alterada repentinamente por la aparición de un elemento inesperado. Una bota llena de barro se apoya con fuerza sobre la mesa (Fig. 3.221), y un movimiento de cámara nos revela inmediatamente que esa pierna pertenece a Albert. La acción revelada por el movimiento interior sirve para definir con toda claridad al personaje, un hombre cruel y absolutamente indiferente con Celie. Por otro lado, la violenta entrada en cuadro, además de sorprender al espectador, da lugar a una composición de simultaneidad visual que subraya la relación de contraste entre los elementos de la escena, potenciando enormemente la diferencia que hay entre ambos. El movimiento interior, en este caso, se combina con las posibilidades de la simultaneidad visual para generar efectos expresivos en el contexto de un drama de época.



3.222 *Encuentros en la tercera fase*



3.223 *Encuentros en la tercera fase*

Finalmente, la entrada en campo en el cine de Spielberg puede enriquecer aún más sus efectos combinando varios de los parámetros que hemos definido hasta el momento y llevándolos al extremo de sus posibilidades. En una toma de *Encuentros en la tercera fase*, Spielberg utiliza la misma estructura visual del ejemplo analizado en *Parque jurásico*, pero llevando aún más allá el uso de los distintos términos del espacio.

En un momento dado del film vemos cómo un grupo de científicos se desplaza hasta Dharmsala, una población al norte de la India, para explicar una serie de fenómenos paranormales. Los habitantes de esta ciudad parecen haber escuchado unos sonidos de origen desconocido, sonidos que se repiten también en otras partes del mundo. En un momento determinado, los científicos suben a una loma junto con un traductor, y preguntan desde allí a la multitud de dónde viene la extraña música que escucharon (Fig. 3.222). La respuesta de la gente allí congregada resulta sorprendente. Dentro de la misma toma, vemos cómo entran en campo en primer término decenas de manos apuntando al cielo (Fig. 3.223). Esta hábil maniobra de movimiento interior potencia extraordinariamente el sentido de la acción. El movimiento destaca de forma visualmente impactante el hecho de que los sonidos provengan de las alturas, y puedan por ello pertenecer a los extraterrestres. De nuevo, el efecto se basa en un uso del primer término absolutamente inesperado, ya que nada hace pensar que sobre un plano tan general aparecerán elementos tan próximos a la cámara. Por otro lado, el hecho de que no sea un solo elemento el que aparezca en pantalla sino varias las manos que entran en cuadro hace que el efecto sea más impactante. Finalmente, los aspectos compositivos contribuyen también al resultado final. Los brazos de los personajes establecen un patrón de líneas paralelas que confiere al plano una particular fuerza gráfica.

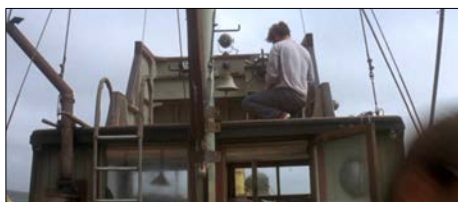
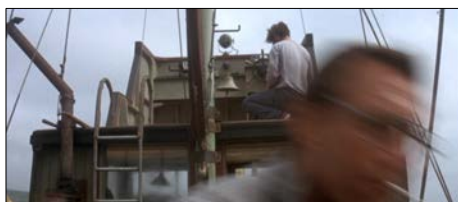
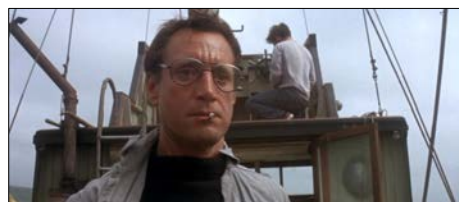
La variedad de estos efectos dramáticos, por último, también puede estar relacionada con la naturaleza de los elementos y la dirección de sus movimientos. En *Munich*, la aparición de las manos de Daphna cuando está haciendo el amor con Avner provoca un efecto muy llamativo (Figs. 3.224-3.225). Las manos de la esposa del protagonista, al entrar por la parte inferior del encuadre, provocan un extraño efecto al dar la impresión de que se trata del propio Avner quien se tapa la cara.



3.224 *Munich*



3.225 *Munich*

3.226 *Tiburón*3.227 *Tiburón*3.228 *Tiburón*3.229 *Parque jurásico*3.230 *Parque jurásico*3.231 *El diablo sobre ruedas*

Pero si bien Spielberg utiliza con frecuencia el movimiento interior para potenciar momentos aterradores o emotivos, también recurre de forma habitual a esta estrategia para amplificar el carácter cómico de ciertas situaciones. La fuerza de la entrada o salida de campo de un elemento puede ser aprovechada para la generación de gags visuales. La aparición repentina en pantalla de un personaje u objeto, dependiendo del contexto y de las características del movimiento, puede llegar a aportar un matiz humorístico. En los ejemplos que analizaremos a continuación, veremos cómo se resaltan, en concreto, ciertas reacciones de los personajes.

Un ejemplo de ello aparece en *Tiburón*. Cuando, tras echar carnaza al mar, aparece el gran escualo frente al personaje de Martin Brody, éste queda absolutamente sobrecogido por la proximidad del animal y por su tamaño. La espantada reacción del personaje se muestra a través de una fulminante entrada en cuadro (Figs. 3.226-3.228). Brody irrumpe a gran velocidad en la pantalla, lo que hace destacar aún más su expresión absolutamente descompuesta, generando un gag visual.

Un ejemplo similar tiene lugar en una escena de *Parque jurásico*. En un momento determinado de la película, la Dra. Sattler y Muldoon, el guardaparque, encuentran al Dr. Malcolm malherido en el suelo. Malcolm ha sobrevivido al ataque de un tiranosaurio, aunque éste le ha ocasionado graves heridas en la pierna. Tras ver las lesiones del personaje, Sattler opina que no deberían moverle. Pero justo entonces se escucha, a lo lejos, un estremecedor gruñido de dinosaurio, probablemente el mismo tiranosaurio que llevó a cabo el ataque. Sattler y Muldoon se quedan boquiabiertos ante el gruñido (Fig. 3.229), y Malcolm, entrando rápidamente desde la parte inferior del plano replica: “Muévanme, por favor” (Fig. 3.230). En este caso, la cómica reacción de Malcolm es acompañada por una línea de diálogo. Ambas quedan subrayadas por el movimiento interior, dando lugar a un nuevo gag.

La entrada en cuadro cómica, por otra parte, no tiene por qué ser siempre tan vertiginosa. En determinadas ocasiones, el efecto puede basarse en un movimiento mucho más discreto y sutil. En una escena de *El diablo sobre ruedas*, por ejemplo, vemos cómo el coche de David queda atrancado por intentar remolcar a un autobús infantil. Aunque el protagonista había advertido al conductor del autobús lo que iba a suceder, éste insistió en que le remolcara. La avergonzada reacción del conductor al ver lo ocurrido es expresada con una lenta y tímida aparición al fondo del plano (Fig. 3.231).

3.232 *Hook*3.233 *Hook*

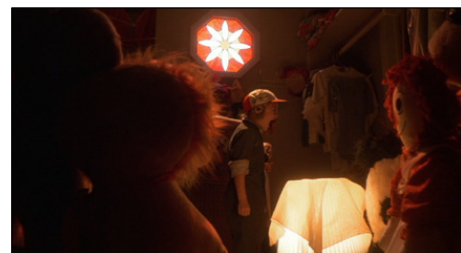
De un modo similar se subrayan otras muchas reacciones en varias películas de Spielberg. La divertida aparición de Elliot tras su madre cuando ésta casi descubre al alienígena en *E.T. El extraterrestre* o la cómica devolución del cuchillo de oro a Mutt Williams en *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* son subrayadas visualmente de este modo.

Por otro lado, de la misma forma que las entradas en campo generan gags visuales, este tipo de propósitos también pueden alcanzarse a través de las salidas de campo. Los elementos que componen la imagen, al abandonar de forma rápida el encuadre, generan una violenta alteración gráfica que, dependiendo del contexto, puede producir un gag visual.

Un sencillo ejemplo aparece en *Hook*. Cuando Peter Banning y su familia llegan a Londres, el protagonista advierte que deben cuidar mucho sus modales, pues el trato personal en Inglaterra se caracteriza por la formalidad. Sin embargo, cuando la extravagante Liza abre la puerta para recibirles, resulta ser todo lo contrario. La mujer les da la bienvenida entre gritos de júbilo y grandes abrazos. En un momento dado, Liza tira grotescamente de Jack para hacerle entrar en la casa. En un plano corto del niño vemos cómo la mano de la mujer entra en cuadro (Fig. 3.232), agarra su bufanda (Fig. 3.233) y le hace salir violentamente del plano (Fig. 3.234).

Este tipo de salidas de cuadro cómicas son bastante habituales en las películas de Spielberg. En *La terminal*, por ejemplo, el resbalón de Viktor Navorski sobre el suelo mojado da lugar a un divertido gag visual (Fig. 3.235). Otro ejemplo similar aparece en *Indiana Jones y la última cruzada*, cuando el protagonista arrastra a su padre, despistado, en la secuencia del castillo de Grünwald (Fig. 3.236). En *E.T. el extraterrestre* se dan también varios ejemplos, cuando Michael arrastra a su hermana Gertie para impedir que su madre descubra al pequeño alienígena (Fig. 3.237), o cuando Elliot se cae de su silla en el colegio, al hacerle efecto la cerveza que E.T. está bebiendo en su casa (Fig. 3.238).

La capacidad de Spielberg para gestionar el movimiento, por otro lado, puede hacer que esta estrategia se sofisticue un poco más. En el último ejemplo que veremos de este recurso comprobaremos cómo, en determinadas ocasiones, las entradas y salidas de campo pueden operar a la vez en el contexto de una misma escena. *Atrápame si puedes* nos ofrece un caso muy sutil, en el que el movimiento interior potencia diversos aspectos de la acción, convirtiéndose en parte fundamental de un determinado gag.

3.235 *La terminal*3.236 *Indiana Jones y la última cruzada*3.237 *E. T. el extraterrestre*3.238 *E. T. el extraterrestre*



3.239 *Atrápame si puedes*



3.240 *Atrápame si puedes*



3.241 *Atrápame si puedes*



3.242 *Atrápame si puedes*



3.243 *Atrápame si puedes*



3.244 *Atrápame si puedes*

El joven Frank Abagnale Jr., tras fugarse de su casa, empieza a cometer delitos de falsificación de cheques bancarios. La policía, que inmediatamente se pone en su busca, no consigue averiguar su paradero de ningún modo. Finalmente, en un momento dado, el inspector Carl Hanratty se da cuenta de que el fugado podría ser un menor de edad, siendo esa la razón por la que no logran dar con él.

Hanratty visita la casa de Frank, y tras hablar con la madre de éste, confirma que sus sospechas son ciertas. La mujer, sin embargo, desconoce las actividades de su hijo, y queda muy preocupada al enterarse de que la policía está tras sus pasos. El plano final de la secuencia utiliza la entrada y salida de campo para sacar partido cómico a esta situación. La toma en cuestión empieza mostrando cómo Hanratty, tras descubrir la foto de Frank en el anuario escolar, se levanta del sofá y camina hacia la puerta. Paula, alarmada, le sigue, y pregunta si Frank “se ha metido en un lío” (Fig. 3.239). Cuando Carl le responde que su hijo está falsificando cheques, la mujer declara: “Eso podemos arreglarlo”. Paula se acerca entonces a coger su chequera para saldar la cuenta de Frank, suponiendo que ésta asciende a unos pocos dólares (Figs. 3.240-3.241). La cámara panea para seguir el movimiento de Paula, hasta que regresa de nuevo a la entrada de la casa. Entonces advertimos que Hanratty ha salido de campo por la puerta de la izquierda (Fig. 3.242). Paula, convencida de que solucionarán el problema en el momento, pregunta al agente cuál es la cantidad a reembolsar: “Dígame usted cuánto debe y se lo devolveré”. En ese preciso instante, Carl Hanratty entra rápidamente en cuadro y responde: “Hasta ahora, un millón trescientos mil dólares” (Fig. 3.243). Tras mirar fijamente a Paula, el agente vuelve a salir velozmente de campo, cerrando la puerta de la casa (Fig. 3.244). La cámara se mantiene en el primer plano de la madre, que queda completamente aturdida.

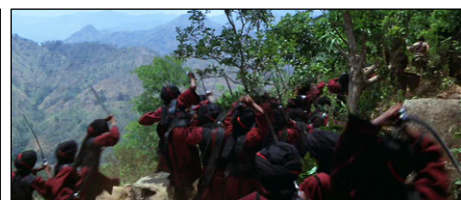
La coordinación entre el desarrollo argumental y el tratamiento visual es lo que confiere la comicidad a esta escena. Desde el punto de vista de la historia, el gag proviene del contraste entre la dimensión de los delitos cometidos por Frank y la candidez de la madre respecto a éstos. Sobre este material narrativo, Spielberg desarrolla una sencilla pero inteligente coreografía que permite que la información desvelada alcance un impacto mayor. La frase más importante del plano se magnifica cómicamente gracias a la entrada en campo y la posterior salida del mismo.



3.245 *Indiana Jones y el templo maldito*



3.246 *Indiana Jones y el templo maldito*



3.247 *Indiana Jones y el templo maldito*

Finalmente, las últimas páginas de este apartado las dedicaremos a analizar brevemente una característica relevante del movimiento interior que no hemos detallado hasta el momento. Los desplazamientos, al tener un desarrollo temporal, son capaces de producir efectos progresivos, que evolucionan gradualmente con un objetivo dramático.

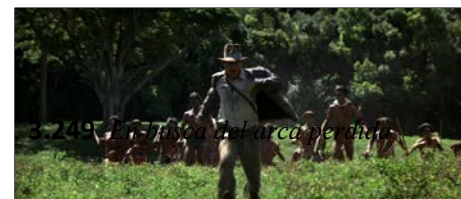
El cine de Spielberg también saca partido, en distintas ocasiones, a esta clase de estrategias. En *Indiana Jones y el templo maldito*, por ejemplo, podemos encontrar un caso representativo. Hacia el final del film, el protagonista se enfrenta a dos guerreros thugges, a los que consigue vencer con facilidad. Pero cuando parece que se han acabado los problemas para Indiana, aparecen decenas de guerreros que se disponen a perseguirle. La aparición de los nuevos enemigos se produce a través del movimiento interior, en un plano donde van apareciendo de forma progresiva más y más guerreros thugges (Figs. 3.245-3.247). Como sucedía con otras técnicas de la realización, la entrada en campo, en este caso, subraya relaciones dramáticas de semejanza, y al acumular de forma gradual personajes muy similares, provoca un efecto cómico.

La progresión vuelve a ser fundamental en uno de los planos más célebres de *En busca del arca perdida*, donde de nuevo Indiana Jones sufre una persecución. La secuencia, ubicada al principio del film, nos muestra cómo el héroe escapa de los indios hovitos, que le persiguen con arcos y flechas por una selva sudamericana. La toma se inicia con una vista general de la selva, aparentemente vacía, pero después de unos instantes, entra en cuadro Indiana Jones, que aparece de forma gradual tras una elevación del terreno (Fig. 3.248). Aunque todo indica a que el protagonista ha logrado dejar atrás a sus perseguidores, enseguida comprobamos que nuestras expectativas están equivocadas, y de forma paulatina van apareciendo también decenas de indígenas, que corren enérgicamente tras el héroe (Fig. 5.214). La inesperada irrupción de los hovitos conduce, una vez más, a un efectivo gag visual, sofisticado gracias a la elevación del terreno.

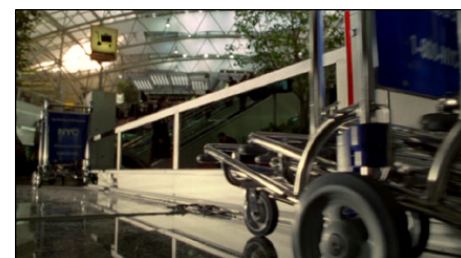
Pero estos efectos pueden ir más allá de las persecuciones, como demuestra un último ejemplo de *La terminal*. Cuando Viktor Navorski descubre que colocando los carros del aeropuerto en el soporte habilitado para ello una máquina devuelve monedas de 25 centavos, descubre una importante vía de subsistencia. Poco después, una entrada en campo progresiva nos revela de forma cómica hasta qué punto Viktor se ha tomado en serio la iniciativa, al aparecer en el mismo lugar portando decenas de carros (Figs. 3.250-3.251).



3.248 *En busca del arca perdida*



3.249 *En busca del arca perdida*



3.250 *La terminal*



3.251 *La terminal*



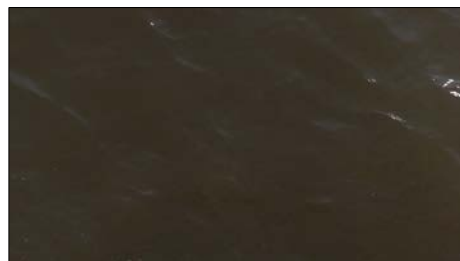
3.252 *War horse*



3.253 *War horse*



3.254 *War horse*



3.255 *El imperio del sol*



3.256 *El imperio del sol*

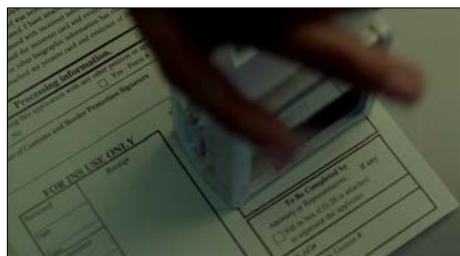
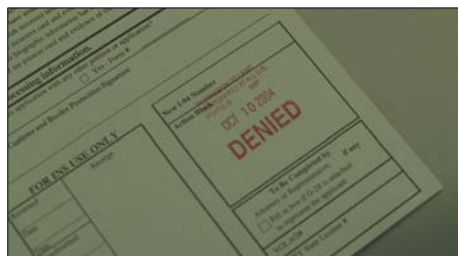


3.257 *El imperio del sol*

El uso de la progresión visual, sin embargo, no se circunscribe al ámbito de la comedia. La presentación gradual de elementos a través del movimiento interior puede generar efectos mucho más diversos. En *War horse*, por ejemplo, aparece un caso con una estructura visual similar a la de los planos recientemente analizados, pero con algunos matices particulares. La toma empieza mostrándonos como Joey, el caballo protagonista, trota dentro de un plano general. Enseguida, sin embargo, entra en pantalla un tanque que le está persiguiendo (Fig. 3.252). A medida que el carro de combate avanza, van apareciendo gradualmente en pantalla las distintas partes que lo forman, las cuales resultan muy impresionantes desde el punto de vista visual (Figs. 3.253-3.254). De este modo, la revelación progresiva vuelve a introducir elementos semejantes, aunque no tan parecidos como en los casos anteriores, en este caso para mostrar lo intimidante que resulta el carro de combate. Al mismo tiempo, el hecho de que el tanque ocupe un término del espacio muy cercano a la cámara, magnifica enormemente su tamaño y su poderío, y contrasta sus volúmenes con los de Joey, al que además acaba ocultando en la imagen.

La progresión visual, por otra parte, no siempre se basa en presentar un único elemento de forma paulatina. En ocasiones, el efecto se produce al introducir gradualmente en pantalla varios personajes u objetos de distinta índole. Esto es lo que sucede en el plano de apertura de *El imperio del sol*. La primera toma del film se inicia con un punto de vista completamente picado del mar (Fig. 3.255). Tras unos instantes, van apareciendo muy lentamente en el encuadre unas coronas de flores (Fig. 3.256). Hasta este momento, los espectadores no tenemos la suficiente información como para interpretar correctamente el sentido del plano. Entonces entra en campo un ataúd de madera resquebrajado, en el que se puede adivinar la presencia de un cadáver (Fig. 3.257).

El director, a la hora de mostrarnos este curioso enterramiento marítimo, decide jugar con las expectativas de la audiencia, dosificando la información del argumento. Cada una de las entradas en cuadro van construyendo un efecto dramático creciente, haciendo que las sorpresas se acumulen en el plano. La continuidad de la puesta en escena, por otro lado, hace que los espectadores relacionemos los distintos elementos de un modo significativo. La relación entre los elementos del plano, en este caso, construye el significado global en base a elementos aún más diversos.

3.258 *La terminal*3.259 *La terminal*3.260 *La terminal*

En el último ejemplo que analizaremos, perteneciente a *La terminal*, la relación dramática ya no es de semejanza sino de contraste. En este caso, además, la velocidad y el carácter de los movimientos que componen el plano llegan a alcanzar un gran valor simbólico. Viktor Navorski, obligado a vivir en la terminal del aeropuerto de Nueva York, se acerca todas las mañanas al mostrador de Dolores Torres, la agente de policía encargada de sellar los impresos de ingreso al país. Dolores, una mujer de carácter serio y tajante, deniega una y otra vez la petición de Viktor, que a pesar de todo no deja de intentarlo cada día. Hacia el final de la película, sin embargo, el protagonista se acerca a Dolores con unas intenciones distintas. Viktor acude a su mostrador con la intención de entregarle el anillo de pedida de su amigo Enrique, que no se atreve a hacerlo personalmente.

El modo en que Spielberg gestiona visualmente este importante momento es de una gran delicadeza visual. Una toma muy cercana empieza mostrándonos el impreso que Viktor presenta cada día, e inmediatamente, vemos cómo la mano de Dolores aparece en pantalla, y pone el sello de “denegado” en la casilla correspondiente (Figs. 3.258-3.259). Entonces, tras unos instantes de vacío, entra en cuadro con gran suavidad la mano del protagonista, que deposita sobre el papel la cajita con el anillo de pedida (Fig. 3.260). La aparición de este nuevo elemento no sólo es sorprendente, sino que, además, conlleva una gran carga simbólica. Spielberg contrasta la lenta y delicada aparición de la mano de Viktor con el mecánico y agresivo movimiento de Dolores. Al mismo tiempo, la caja del anillo sirve para ocultar la palabra “denegado”, una palabra que representa el carácter negativo y cortante de la mujer. De alguna manera, el director parece querer sugerir visualmente cómo la petición de matrimonio contribuirá a transformar la personalidad de Dolores, convirtiéndola en una mujer más afable y feliz. El movimiento interior es capaz de aportar, en casos como este, matices dramáticos extremadamente sutiles.

A lo largo de este apartado hemos podido comprobar cómo la entrada en cuadro es una estrategia visual enormemente importante en el cine de Steven Spielberg. En sus películas, el director norteamericano explora desde sus usos más básicos hasta las posibilidades más sofisticadas. En todos los casos, esta estrategia de puesta en escena aporta valores dramáticos a la narración, que contribuyen a construir un cine visualmente impactante y enérgico, pero a menudo también delicado y preciso.

4

El Movimiento Exterior

De entre todas las técnicas que integran la realización audiovisual, el movimiento de cámara ha sido sin duda una de las más populares. A lo largo de la historia del cine los realizadores se han sentido fascinados por sus posibilidades, compitiendo por desarrollar los movimientos más sofisticados, originales y expresivos. Directores como F. W. Murnau, Alfred Hitchcock, Jean Renoir, Max Ophüls, Orson Welles, Miklos Jancsó o Tsui Hark, entre otros muchos, han construido buena parte de su identidad visual a través de este recurso. La industria del cine, desde su posición, se ha esforzado en cada década de desarrollo por implementar la tecnología necesaria para que los movimientos fueran cada vez más fluidos, prolongados y espectaculares. La audiencia, por su parte, ha demostrado ser capaz de valorar los ejemplos más llamativos, como demuestra el interés que siguen suscitando los virtuosos planos secuencia móviles.

Esta fascinación unánime provocada por el movimiento obedece sin duda a factores diversos. El dinamismo que el desplazamiento de la cámara aporta a la imagen, su capacidad para potenciar la ilusión de tridimensionalidad, o las funciones enormemente variadas que cumple en la narración pueden explicar en gran parte su perdurable vigencia. En este último capítulo de la investigación nos centraremos en estudiar con todo detalle las posibilidades técnicas y narrativas del movimiento de cámara, al que definiremos también como *movimiento exterior* del plano. Si el movimiento interior integraba las posibilidades creadas por el desplazamiento de los elementos de la escena, el movimiento exterior abarcará los múltiples efectos que tiene sobre la narración el desplazamiento de la cámara cinematográfica.

Pese a que carecemos de monografías que aborden el desarrollo y evolución del movimiento de cámara en todos sus matices, hay que señalar que sobre esta técnica se ha reflexionado de forma abundante en multitud de textos cinematográficos. Críticos, teóricos, historiadores y cineastas han examinado el movimiento en artículos académicos, capítulos de libros, revistas de carácter técnico o manuales introductorios sobre realización.

Desde la teoría del cine, por ejemplo, se han planteado multitud de debates al respecto. Pensadores como Rudolph Arnheim, André Bazin, Noël Burch, Victor F. Perkins, Jean Mitry o Edward Branigan han abordado en algún momento el movimiento de cámara, reflexionando sobre su naturaleza, sus funciones, su relación con la realidad o sus particularidades perceptivas.

Otros investigadores han dedicado sus esfuerzos a aspectos más específicos del movimiento exterior, examinando directores o películas concretas. El artículo de Jon Gartenberg sobre Edison¹ o el de Richard Raskin en torno a *El cielo sobre Berlín* (*Der Himmel über Berlin*, Wim Wenders, 1987) son algunos ejemplos de ello². De igual manera, determinados autores han estudiado la evolución de esta técnica dentro de tendencias más amplias, como es el caso de David Bordwell respecto al cine moderno de Hollywood³. Menos frecuentes, como decimos, son los trabajos monográficos dedicados al movimiento de cámara. Algunos de los más destacables en este sentido son el de Serena Ferrara en torno a la *steadicam*⁴ o el de Lutz Bacher sobre los planos de larga duración⁵.

En el ámbito de las poéticas del cine, una de las aportaciones más recientes es la tesis del danés Jakob Isak Nielsen, titulada *Camera movement in narrative cinema: toward a taxonomy of functions*⁶. Además de repasar exhaustivamente las investigaciones que han abordado el movimiento de cámara y de sugerir un recorrido histórico de esta técnica, Nielsen propone una detallada clasificación de sus funciones narrativas, cercana a la que emplearemos en nuestro estudio. El mismo propósito de minuciosidad se observa en las aportaciones metodológicas de Barry Salt, que en diversos libros y artículos ha impulsado el estudio estadístico del movimiento⁷, iniciativa cuyas posibilidades han sido ampliadas por otros investigadores como Yuri Tsivian y Gunars Civjans en plataformas como *Cinematics*⁸.

¹ JON GARTENBERG: "Camera movement in Edison and Biograph films, 1900-1906". *Cinema Journal*. Vol. 19, nº 2, 1980, pp. 1 – 16.

² RICHARD RASKIN: "Camera movement in Wings of Desire". *P.o.v: A Danish Journal of Film Studies*. Vol. 4, nº 12, 1997, pp. 79 – 100.

³ DAVID BORDWELL: *The way Hollywood tells it*. University of California Press. Berkeley, 2006. pp. 116-189.

⁴ SERENA FERRARA: *Steadicam: techniques and aesthetics*. Focal Press. Oxford, 2001.

⁵ LUTZ BACHER: *The mobile mise en scene: a critical analysis of the theory and practice of the long-take camera movement in narrative film*. Arno Press. New York, 1978.

⁶ JAKOB ISAK NIELSEN: *Camera movement in narrative cinema: toward a taxonomy of functions*. Tesis doctoral. Universidad de Aarhus, 2007.

⁷ BARRY SALT: *Film style and technology: history and analysis*. Starword. Londres, 2003.

⁸ <http://www.cinematics.lv>

Por otro lado, en lo que se refiere a nuestro objeto de estudio, debemos señalar ciertas diferencias con respecto a los capítulos anteriores de la investigación. Si bien técnicas como la ocultación, la simultaneidad visual o el movimiento interior no han sido ampliamente reconocidas como rasgos estilísticos fundamentales en el cine de Spielberg, el uso del movimiento de cámara sí es uno de los aspectos más comúnmente citados al hablar de este director. La mayor parte de las monografías sobre su obra destacan la habilidad y complejidad de sus movimientos, pero a pesar de ello, raramente analizan su uso con la suficiente amplitud y profundidad.

De nuevo, el autor que más se acerca a nuestros objetivos es Warren Buckland, que examina el movimiento de cámara en artículos⁹, capítulos de libros¹⁰ y especialmente en *Directed by Steven Spielberg: poetics of the contemporary Hollywood blockbuster*¹¹. Buckland adopta en su libro unos objetivos cercanos a los nuestros, y a lo largo de su investigación describe decenas de movimientos de cámara, valorando positivamente las habilidades técnicas del director. Sin embargo, su análisis presenta numerosas limitaciones. Sus observaciones sobre el movimiento exterior carecen de una sistematización clara que le permita llegar a conclusiones específicas, por lo que a menudo sus descripciones resultan un tanto aisladas y superficiales. Más importante aún, en ningún momento llega a definir una serie de funciones narrativas concretas para los movimientos de cámara utilizados por Spielberg. Por último, su uso del análisis estadístico aplicado a películas como *E.T. El extraterrestre* o *Parque jurásico*¹² resulta un tanto limitado, además de presentar importantes errores¹³.

En nuestro estudio trataremos de hacer un análisis detallado y sistemático del movimiento de cámara, abordando la filmografía completa de Spielberg, y estudiando tanto los ejemplos más sobresalientes como los usos más convencionales. Describiremos todo tipo de opciones técnicas, pero sobre todo propondremos una serie de funciones narrativas concretas que nos permitan comprender mejor la intervención dramática de este recurso. Analizaremos de forma especial el uso del movimiento exterior en los planos secuencia, y haremos uso del análisis estadístico propuesto por Barry Salt, pero adecuándolo a nuestros propósitos específicos.

⁹ WARREN BUCKLAND: "The artistry of Spielberg's long takes". En "The question Spielberg: a symposium. Part two: films and moments". *Senses of Cinema*. N°27, July 2003. http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/spielberg_symposium_films_and_moments/#buckland

¹⁰ WARREN BUCKLAND: "A close encounter with *Raiders of the lost ark*: notes on narrative aspects of the New Hollywood blockbuster", en NEALE, STEVE y SMITH, MURRAY: *Contemporary Hollywood Cinema*. Routledge. London, 1998, pp. 166-177.

¹¹ WARREN BUCKLAND: *Directed by Steven Spielberg: poetics of the contemporary Hollywood blockbuster*. Continuum. London, 2006.

¹² *Ibidem*. pp. 168, 172.

¹³ Buckland analiza el movimiento de cámara en *Parque Jurásico*, pero se limita a contabilizar los 30 primeros minutos del film. Por otro lado, los resultados que presenta resultan muy discutibles, ya que sólo encuentra un 26% de planos con movimiento de cámara en ese fragmento del film. Un nuevo análisis de ese mismo tramo da como resultado un 68,7% de planos con movimiento, que asciende al 70,2% en el total de la película.

4.1 EL MOVIMIENTO EXTERIOR EN EL CINE DE STEVEN SPIELBERG

La relación de los directores con el movimiento de cámara ha sido muy diversa a lo largo de la historia. Mientras unos realizadores apenas han hecho uso de las posibilidades que ofrece esta técnica, otros la han considerado una pieza clave dentro de su poética visual, dedicando un gran esfuerzo a explorar sus opciones expresivas. Como veremos en los siguientes apartados, Steven Spielberg pertenece claramente a este último grupo. Desde el principio de su carrera y en todas las fases de la misma, Spielberg ha concedido al movimiento de cámara un papel fundamental, por lo que su elección como objeto de estudio resulta fundamental para comprender su estilo de realización. Un análisis atento y pormenorizado de su filmografía revela que el movimiento exterior en Spielberg es frecuente, variado, creativo, técnicamente virtuoso, y narrativamente eficaz.

La frecuencia con la que Spielberg mueve la cámara es sugerida con claridad por Janusz Kaminski, director de fotografía de catorce de sus películas:

La cámara se mueve constantemente. Nunca hacemos planos ‘de estudio’. Siempre sabes que en algún momento habrá paneos de 270 grados, o planos con *steadicam*, o movimientos de cámara en mano. Esa es la naturaleza del trabajo con Steven, sabes que acabarás viendo el espacio completo de la escena¹⁴.

Por supuesto, decir que Spielberg utiliza el movimiento de cámara con frecuencia es una afirmación demasiado general. En nuestro estudio trataremos de precisar esta percepción haciendo un análisis estadístico de los desplazamientos, que nos permitirá saber con qué periodicidad es utilizado este recurso, y cómo evoluciona a través de su filmografía. Al mismo tiempo, el uso de la estadística nos servirá también para examinar hasta qué punto los movimientos en Spielberg son variados. Para ello, no sólo estudiaremos el número de movimientos que contienen las películas, sino también de qué manera están distribuidos. Pero a diferencia de Barry Salt o Warren Buckland, cuyos estudios estadísticos dividen el movimiento según las técnicas utilizadas, nosotros los clasificaremos según sus funciones narrativas. Si bien resulta importante saber el número de paneos o *travellings* que contiene un film, creemos que es narrativamente más decisivo averiguar si esos movimientos sirven para seguir a los personajes, enfatizar sus reacciones, o describir los espacios en los que se mueven.

Otro de los aspectos que definen el uso del movimiento en Spielberg y que analizaremos en las siguientes páginas es su creatividad y su virtuosismo técnico. Si bien en cada una de las películas podemos encontrar cientos de movimientos que responden a patrones absolutamente convencionales, los ejemplos más destacables de su filmografía demuestran un propósito de trascender las prácticas de realización estandarizadas.

¹⁴ BENJAMIN B: “The price of revenge”. *American Cinematographer*. Vol. 87, nº 2, 2006, p. 41.

En muchas ocasiones, los movimientos de cámara de Spielberg no se limitan a reproducir estrategias habituales en el *mainstream*, sino que tratan de ampliar sus posibilidades poniendo en juego ideas visuales muy imaginativas, a menudo en tomas de gran dificultad técnica, resueltas con una admirable precisión. Esta voluntad de innovación, por otra parte, puede apreciarse también en su interés por utilizar la tecnología más avanzada relativa al movimiento, o por desarrollar herramientas que le permitan llevar a cabo desplazamientos a priori irrealizables.

Su filmografía ofrece muchos ejemplos en este sentido. *Loca evasión*, rodada en 1973, fue la primera película en utilizar la cámara *Panaflex*¹⁵, cuyo tamaño y ligereza permitía moverse en espacios muy reducidos. Otro ejemplo de innovación sería *Encuentros en la tercera fase*, donde el prestigioso Douglas Trumbull desarrolló la tecnología *MIT*, diseñada para realizar movimientos informatizados, de manera que los complejos planos de efectos especiales pudieran incluir paneos o movimientos de *dolly*¹⁶. En *Hook*, los miembros del equipo de cámara perfeccionaron un sistema de movimiento por cables canadiense, diseñado para fotografiar competiciones olímpicas de esquí. En la película este sistema fue utilizado para seguir a Peter Pan en las escenas de vuelo más espectaculares¹⁷. Dean Cundey, director de fotografía de *Hook*, daba testimonio de la avidez de Spielberg por ampliar los límites de la tecnología aplicada al movimiento:

La posibilidad de desarrollar nuevos dispositivos es una de las ventajas de trabajar en películas con un presupuesto notable, y con personas deseosas de encontrar nuevas formas de utilizar la cámara¹⁸.

Finalmente, cabe decir que este virtuosismo técnico, como ya hemos analizado en otras áreas de la realización, no resulta arbitrario ni está en absoluto desligado de la narración. La inmensa mayoría de las veces, los movimientos de cámara de Spielberg mantienen una gran coherencia con el desarrollo del relato, evitando que los artificios visuales prevalezcan sobre el argumento y distraigan del mismo. Los movimientos de cámara, en la obra de este director, tienen una sólida justificación dramática.

De esta forma, considerando que el movimiento de cámara en el cine de Spielberg es tan frecuente como complejo, a la hora de abordar su análisis precisaremos de una metodología muy sólida, que nos permita manejar los miles de ejemplos que su filmografía nos ofrece estructurándolos de un modo ordenado y eficaz. Para lograrlo, nuestro estudio del movimiento de cámara estará dividido en cinco bloques, que se corresponden con las funciones narrativas del movimiento que consideramos más importantes.

¹⁵ DAVID BORDWELL: *The way Hollywood tells it*. University of California Press. Berkeley, 2006. p. 207.

¹⁶ DOUGLAS TRUMBULL: "Creating the photographic special effects for Close encounters of the third kind". *American Cinematographer*. Vol. 59, nº 1, 1978, p. 72.

¹⁷ NORA LEE: "A showdown for all ages: Hook vs. Peter Pan". *American Cinematographer*. Vol. 72, nº 12, 1991, pp. 32, 34.

¹⁸ *Ibid.* p. 34.

La definición de funciones concretas para el movimiento de cámara es un asunto complejo que ha dado lugar a posturas muy diversas. Autores como Rudolph Arnheim, Noël Burch o, más recientemente, Serena Ferrara o Jakob Isak Nielsen han tratado de definir las funciones del movimiento de cámara. En nuestra tesis adoptaremos una categorización propia, que integra muchas de las coincidencias entre los distintos investigadores, y trata de sintetizar las funciones más generales. Si bien toda clasificación de este tipo ha de ser necesariamente tentativa, creemos que nuestra propuesta resultará útil, al menos para analizar la obra de Steven Spielberg. En nuestro estudio definiremos, de este modo, cinco funciones narrativas principales, correspondientes a cinco tipos de movimientos de cámara: *movimientos de seguimiento*, *movimientos enfáticos*, *movimientos descriptivos*, *movimientos relacionales* y *movimientos subjetivos*.

El primer bloque de nuestro estudio se centrará en los *movimientos de seguimiento*, cuya principal función es acompañar el desplazamiento de personajes y objetos por el espacio de la acción, manteniéndolos correctamente encuadrados. Este tipo de movimientos, de naturaleza eminentemente denotativa, serán con diferencia los más numerosos en el cine de Spielberg. Pese a su carácter fundamentalmente ‘invisible’, estudiaremos un caso en el que los seguimientos cobrarán un especial significado expresivo: los planos de larga duración o planos secuencia.

El segundo bloque del capítulo abordará lo que definiremos como *movimientos enfáticos*, cuya función será alterar la importancia visual de determinados elementos de la escena haciendo que la cámara se acerque, se aleje, o se desplace en torno a ellos con un propósito dramático. Estudiaremos a fondo los acercamientos de cámara, la estrategia enfática más habitual, pero también los alejamientos de cámara y otros movimientos menos frecuentes como los desplazamientos circulares o verticales.

El tercer apartado abordará los *movimientos descriptivos*, caracterizados por introducir en el encuadre nueva información visual, con el objetivo de resaltar su importancia narrativa mediante la alteración de la composición del plano. Estos desplazamientos serán utilizados frecuentemente por Spielberg para presentar personajes, objetos o espacios de forma expresiva.

El cuarto grupo lo formará lo que definiremos como *movimientos relacionales*, cuya función consiste en vincular elementos de la escena a través del movimiento de cámara, con el propósito de subrayar las relaciones dramáticas existentes entre los mismos. Como veremos, esta estrategia servirá para enfatizar de forma expresiva relaciones de simultaneidad, semejanza, contraste, tensión argumental o causa y efecto.

Finalmente, estudiaremos los *movimientos subjetivos*, aquellos que sirven para representar el punto de vista de personajes concretos. Estos movimientos se utilizarán para colocar a la audiencia en el lugar más dramático posible de la acción, presentar de forma inequívoca lo que observan los personajes, u ocultar la identidad de los mismos.

Análisis estadístico del movimiento de cámara

El estudio de los cinco tipos de movimiento que acabamos de definir conformará el grueso de las páginas de este capítulo. Sin embargo, antes de analizar en detalle las posibilidades de cada uno de estos recursos, nos fijaremos en cómo se distribuyen en las películas de Spielberg mediante un preciso análisis estadístico. Comprobaremos, de esta manera, hasta qué punto en su cine los movimientos son frecuentes y variados.

Por otra parte, el análisis estadístico nos resultará muy eficaz a la hora de valorar las diferencias entre unas películas y otras, y también la evolución general del movimiento de cámara en el conjunto de su filmografía. Si bien los recursos analizados en los tres capítulos anteriores no experimentaban una variación especialmente destacable a lo largo de su obra, el movimiento exterior sí que presenta las suficientes alteraciones como para dedicarle una atención específica a su evolución.

En este sentido, se podría decir que la obra de Steven Spielberg integra tres tendencias principales en lo que al movimiento de cámara se refiere. Por un lado, su uso de los desplazamientos tiene una gran coherencia global, con una serie de estrategias que aparecen en todas y cada una de las películas. Al mismo tiempo, las condiciones particulares de cada film, su argumento y su género, establecen matices concretos que en ciertas ocasiones resultan muy relevantes. Finalmente, Spielberg parece verse afectado también por las tendencias estilísticas que le rodean, y por el progresivo incremento en el uso de los movimientos de cámara dentro del cine comercial¹⁹.

De este modo, para tener una visión lo más completa y equilibrada posible, hemos llevado a cabo dos tipos de análisis. Por un lado, un estudio detallado de cinco películas pertenecientes a cada una de las décadas que cubren su trabajo. Por otro, un análisis más aproximativo del resto de películas que componen su filmografía²⁰.

¹⁹ David Bordwell estudia el progresivo incremento de los movimientos de cámara en el cine de Hollywood a partir de los años sesenta en *The way Hollywood tells it*. University of California Press. Berkeley, 2006. pp. 134-138.

²⁰ Antes de abordar las estadísticas, conviene hacer algunas precisiones sobre las mismas. Como veremos a lo largo del capítulo, en determinadas ocasiones los movimientos de cámara tienen un carácter multifuncional. En ciertos planos, un movimiento descriptivo puede iniciarse como un seguimiento de cámara o incluir a la vez un acercamiento enfático. En estos casos, nuestro criterio será el de contabilizar un solo tipo de movimiento, eligiendo el que resulte más determinante desde el punto de vista narrativo. Aunque esto introduce un componente de subjetividad en el análisis, creemos que éste resulta inevitable y no afecta de manera sustancial al rigor de los resultados globales. Por otra parte, al analizar los seguimientos de cámara haremos una diferenciación técnica entre paneos y *travellings*, pues sus matices y evolución tendrán consecuencias relevantes. Entenderemos como *travelling* en nuestra estadística todo movimiento en el que la cámara se desplace físicamente por el espacio, ya sea en sentido horizontal o vertical, incluyendo también los movimientos de pluma o grúa. Finalmente, contabilizaremos también los *zooms*, pese a que se trata de un recurso óptico y no de un movimiento de cámara en sentido estricto.

La primera película que analizaremos en profundidad será *Tiburón* (1975). Este film, el primer gran éxito de Spielberg, es un buen ejemplo de cómo se distribuye el movimiento en sus películas. En la estadística de la página siguiente podemos observar numerosos datos al respecto. En primer lugar, el análisis demuestra que, efectivamente, el movimiento de cámara tiene una presencia verdaderamente notable en el film. Más de la mitad de los planos de la película, el 55,4% del total, incluyen algún tipo de movimiento, mientras los planos fijos constituyen un 44,6%.

Dentro de los planos con movimiento, la distribución resulta también muy significativa. El primer grupo, compuesto por los seguimientos de cámara, es con amplísima diferencia el más numeroso. De los 616 planos que albergan desplazamientos en el film, 541 son seguimientos de cámara. Al mismo tiempo, la distribución de los propios seguimientos también resulta interesante. En *Tiburón*, la mayor parte de estos movimientos están basados en paneos, giros de la cámara en su eje vertical u horizontal, mientras que un porcentaje mucho menor se articula a través del *travelling*. Como veremos más adelante, esto no es un hecho aislado, sino que se trata de un patrón repetido, en mayor o menor medida, durante toda la carrera de Spielberg. La mayoría de los seguimientos, en el cine de este autor, son paneos, y muchos de ellos son reencuadres, desplazamientos muy leves que cubren pequeños cambios de posición de los actores. Los *travellings*, sin embargo, suelen ser utilizados para desplazamientos más largos y complejos, y resultan menos frecuentes en el conjunto de la narración, especialmente en estas primeras décadas.

El resto de movimientos de la película, como podemos comprobar, son mucho menos frecuentes. Entre todos, no alcanzan el 7% del total de los planos. Sin embargo, mientras los seguimientos son movimientos eminentemente denotativos, éstos últimos tienen una intervención expresiva mayor. Los movimientos enfáticos, en su mayoría acercamientos dramáticos, sirven para subrayar momentos decisivos de la película, como la presentación del excéntrico Quint o su dramático monólogo sobre la Segunda Guerra Mundial. Los movimientos descriptivos, por su parte, presentan de forma impactante espacios relevantes, como el pintoresco almacén del propio Quint o la abarrotada playa de Amity antes del segundo ataque del tiburón. Los movimientos relacionales se utilizan a menudo para potenciar los vínculos entre los personajes o para sumar sus reacciones. Así se resalta varias veces el asombro de los protagonistas ante la fuerza y resistencia del gran tiburón blanco. Los movimientos subjetivos, finalmente, se utilizan en la mayoría de los casos para presentar el punto de vista del propio escualo, ocultando su aspecto y potenciando el suspense.

Los patrones de distribución del movimiento que se dan en *Tiburón*, por otra parte, resultan muy similares en el resto de películas que Spielberg estrena en los años setenta: *El diablo sobre ruedas* (1973), *Loca evasión* (1974), *Encuentros en la tercera fase* (1977) y *1941* (1979).

ANÁLISIS DEL MOVIMIENTO DE CÁMARA – TIBURÓN (1975)

Tipos de planos	Número de planos	Porcentajes
Planos fijos	496	44,6 %
Planos con movimiento de cámara	616	55,4 %
Movimientos de seguimiento	541	48,8 %
Paneos	491	44,2 %
<i>Travelling</i>	50	4,6 %
Movimientos enfáticos	15	1,3 %
Acercamientos	14	1,2 %
Alejamientos	0	0 %
Otros movimientos enfáticos	1	0,1 %
Movimientos descriptivos	27	2,4 %
Movimientos relacionales	15	1,3 %
Movimientos subjetivos	18	1,6 %
Planos totales	1.112	100 %

Duración total de la película: 1 h. 58 min. 50 seg.

Duración media de los planos: 6,7 seg.

En todas estas películas, la proporción de planos fijos y movimientos es muy similar, como lo es la preeminencia de los seguimientos sobre el resto de movimientos de cámara. Probablemente, la mayor singularidad sea el gran número de *travellings* de seguimiento que presenta *El diablo sobre ruedas*, con alrededor de 130 casos. Este incremento tiene lógica si tenemos en cuenta su argumento: casi toda la película se basa en una larga persecución automovilística. *Tiburón*, por su parte, también resulta en cierto modo particular, al encontrarse levemente por debajo de la media en casi todos los tipos de movimiento. En el caso de los desplazamientos de *travelling*, en concreto, podemos atribuirlo en parte a sus condiciones de producción. Aproximadamente la mitad de la película está rodada en alta mar, donde la dificultad de desarrollar un *travelling* es enorme.

Pasando ya a la década de los ochenta, podemos decir que no se producen grandes alteraciones en la distribución del movimiento, y que de nuevo hay una notable homogeneidad entre los films. Si resulta relevante, sin embargo, que en líneas generales todos los tipos de movimiento se utilizan más frecuentemente, como demuestra *En busca del arca perdida* (1981).

La estadística del film arroja de nuevo un porcentaje elevado de movimientos de cámara, el 59,9%, algo mayor que en *Tiburón*. Los seguimientos vuelven a ser el tipo de movimiento más frecuente, con gran distancia sobre el resto, y dentro de este grupo los paneos siguen siendo mucho más habituales que los *travellings*. Los movimientos enfáticos crecen, al introducir un mayor número de acercamientos que subrayan acciones, reacciones, objetos y diálogos. Los movimientos descriptivos presentan escenarios importantes, como la sala de mapas de Tanis o el hangar donde se guarda el arca, pero también dan lugar a sustos y sorpresas propias del género. Los movimientos relacionales, por su parte, refuerzan muchas escenas de acción, potenciando especialmente las relaciones de causa y efecto. Los desplazamientos subjetivos, finalmente, nos colocan en la mirada de Indiana Jones permitiéndonos participar de sus deducciones, pero también ofreciéndonos puntos de vista vibrantes en escenas de acción.

En busca del arca perdida, en definitiva, es un ejemplo de cómo Steven Spielberg mantiene una distribución homogénea del movimiento, algo que se percibe también en *E.T. El extraterrestre* (1982), *Indiana Jones y el templo maldito* (1984), *El color púrpura* (1985), *El imperio del sol* (1987), *Always* (1989) e *Indiana Jones y la última cruzada* (1989). En estas películas podemos observar cómo casi todos los movimientos crecen en número respecto a los años setenta. Los movimientos enfáticos, en su mayoría acercamientos, pasan de una media de unos 35 casos por película en los setenta a una media de 55 en los años ochenta. Los desplazamientos descriptivos pasan de 25 casos de media a 45, y los movimientos relacionales de unos 25 a unos 40 de media aproximada. Los *travellings* de seguimiento, por su parte, pasan de 75 a 90, una tendencia levemente creciente que se mantendrá y se intensificará en décadas posteriores.

ANÁLISIS DEL MOVIMIENTO DE CÁMARA – EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA (1981)

Tipos de planos	Número de planos	Porcentajes
Planos fijos	586	40,1 %
Planos con movimiento de cámara	874	59,9 %
Movimientos de seguimiento	747	51,2 %
Paneos	655	44,9 %
<i>Travelling</i>	92	6,3 %
Movimientos enfáticos	37	2,5 %
Acercamientos	35	2,4 %
Alejamientos	0	0 %
Otros movimientos enfáticos	2	0,1 %
Movimientos descriptivos	49	3,4 %
Movimientos relacionales	28	1,9 %
Movimientos subjetivos	13	0,9 %
Planos totales	1.460	100 %

Duración total de la película: 1 h. 46 min. 51 seg.

Duración media de los planos: 4,3 seg.

Los años noventa presentan mayores novedades en el uso del movimiento de cámara dentro de la filmografía de Steven Spielberg. Por un lado, un grupo de películas mantienen el estilo desarrollado hasta el momento por el director, con una distribución muy similar de los recursos. Pero al mismo tiempo, otros de sus films establecen cambios muy notables en algunos de los patrones de realización. Pese a todo, en líneas generales, el movimiento de cámara sigue incrementándose respecto a la década anterior.

Dentro del grupo de películas que repiten esquemas similares a los ya estudiados se encuentran films de aventuras y acción como *Hook* (1991), *Parque jurásico* (1993) o *El mundo perdido* (1997), en los cuales el uso del movimiento es extremadamente frecuente. Como podemos observar en la estadística de la página siguiente, en *Parque jurásico* el porcentaje de desplazamientos supera ya el 70% de los planos, una cifra verdaderamente notable. En esta película, los seguimientos vuelven a ser el grupo de movimientos más habitual, aunque se empieza a desarrollar una tendencia novedosa. El porcentaje de paneos, a pesar de ser muy alto, baja levemente con respecto a décadas anteriores, al tiempo que aumenta el número de *travellings*. Esta tendencia, que seguirá incrementándose en los años siguientes, afectará no sólo al movimiento exterior sino también al movimiento interior, como apuntábamos ya en el anterior capítulo.

Los movimientos más expresivos, por otra parte, crecen espectacularmente en esta película. Los desplazamientos descriptivos y relacionales aumentan, pero aún más lo hacen los movimientos enfáticos. Como estudiaremos con detalle más adelante, en *Parque jurásico* Spielberg subraya mediante acercamientos muchas más acciones, reacciones, objetos o diálogos que en décadas anteriores. Los movimientos subjetivos, por su parte, cumplen funciones similares a las que ejercían en *Tiburón*. La mayoría de las veces sirven para mostrar la mirada de los dinosaurios más peligrosos, creando misterio en torno a ellos y retrasando su presentación visual.

Pero como decíamos, mientras un grupo de películas de los noventa mantienen tendencias habituales en Spielberg, otros films rompen en parte con su estilo. En *Salvar al soldado Ryan* (1998), por ejemplo, Spielberg deja de lado los movimientos elegantes y fluidos que le caracterizan y opta por rodar casi todo el metraje cámara en mano. Lo mismo ocurre en *La lista de Schindler* (1993), donde casi todas las escenas que abordan los maltratos sufridos por los judíos son filmadas con este recurso. Pero películas como *La lista de Schindler* o *Amistad* (1997) resultan singulares también en otras áreas del movimiento. Por ejemplo, ambas son especialmente austeras en el uso de acercamientos dramáticos. Mientras en *Parque jurásico* se dan 130 ejemplos, *La lista de Schindler* sólo tiene unos 25 casos, y *Amistad* únicamente 7. Absteniéndose de utilizar movimientos enfáticos, Spielberg da a estos films un tratamiento específicamente realista. *Amistad*, de hecho, es aún más radical, ya que en ella Spielberg renuncia por completo a los seguimientos de *travelling*, y basa todo el movimiento en los paneos.

ANÁLISIS DEL MOVIMIENTO DE CÁMARA – PARQUE JURÁSICO (1993)

Tipos de planos	Número de planos	Porcentajes
Planos fijos	341	29,8 %
Planos con movimiento de cámara	805	70,2 %
Movimientos de seguimiento	488	42,5 %
Paneos	402	35 %
<i>Travelling</i>	86	7,5 %
Movimientos enfáticos	137	12 %
Acercamientos	127	11,1 %
Alejamientos	1	0,1 %
Otros movimientos enfáticos	9	0,8 %
Movimientos descriptivos	97	8,5 %
Movimientos relacionales	60	5,2 %
Movimientos subjetivos	23	2 %
Planos totales	1.146	100 %

Duración total de la película: 1 h. 55 min. 26 seg.

Duración media de los planos: 6 seg.

Pero si bien en los noventa Spielberg realiza ciertos experimentos con los desplazamientos, en la década del dos mil recupera una cierta homogeneidad. Los films estrenados en esta etapa utilizan el movimiento con frecuencia, pero sin saltos tan llamativos entre unas y otras películas. En líneas generales, distinguimos dos tendencias dignas de mención.

Por un lado, dentro de los seguimientos de cámara, los *travellings* siguen creciendo respecto a los paneos, lo cual tiene un impacto notable en la puesta en escena, y es un fenómeno que parece observarse también en el conjunto del cine de entretenimiento. En las películas de Spielberg de los setenta, ochenta y noventa, los paneos de reencuadre leves se coordinaban en muchas ocasiones con el movimiento interior. Aunque en esta década esas prácticas no desaparecen, es cada vez más frecuente que sea la cámara, a menudo montada sobre una *steadicam*, la que se desplace junto a los actores, reduciendo en gran medida el movimiento de éstos dentro del encuadre. El análisis de los datos parece inequívoco. La media de *travellings* de seguimiento en las películas de Spielberg de los años setenta estaba en 75 movimientos por película, mientras que en la década del dos mil casi se duplica, ascendiendo a unos 135 movimientos por film.

Por otro lado, la segunda tendencia destacable tiene que ver con el notable crecimiento de los movimientos enfáticos, en su mayor parte acercamientos de cámara. De nuevo la comparación dentro de la filmografía de Spielberg es llamativa. Si en los años setenta la media estaba en 35 acercamientos por film, en la década del dos mil se encuentra en torno a los 110 movimientos. El género de las películas parece establecer algunos matices, siendo films de acción como *Minority report* (2002) o *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* (2008) las que cuentan con más acercamientos, mientras comedias como *Atrápame si puedes* (2002) o *La terminal* (2004) son las que menos ejemplos presentan en esta década. Los desplazamientos descriptivos y los movimientos relacionales, por su parte, no experimentan cambios demasiado bruscos. *Munich* (2006), cuya estadística incluimos a continuación, confirma muchas de estas tendencias.

Como podemos comprobar, en *Munich* el movimiento en general alcanza el 73,3% de los planos, y los *travellings* crecen considerablemente respecto a los paneos. Los acercamientos, por su parte, se mantienen en unas cifras elevadas, y los movimientos descriptivos permanecen estables. Probablemente lo más singular de este film sea su elevado número de movimientos relacionales, apartado en el que destaca como la película con más casos de toda la filmografía de Spielberg. Una vez más, los matices visuales tienen que ver con el argumento. En un film donde el objetivo de los protagonistas es asesinar a una serie de terroristas, el movimiento relacional es una herramienta perfecta para subrayar el suspense. Como estudiaremos más adelante en el apartado correspondiente, Spielberg utiliza una y otra vez estos movimientos para vincular a los protagonistas y a sus víctimas dentro de planos formalmente complejos.

ANÁLISIS DEL MOVIMIENTO DE CÁMARA – MUNICH (2006)

Tipos de planos	Número de planos	Porcentajes
Planos fijos	324	26,7 %
Planos con movimiento de cámara	891	73,3 %
Movimientos de seguimiento	583	48 %
Paneos	392	32,3 %
<i>Travelling</i>	191	15,7 %
Movimientos enfáticos	131	10,8 %
Acercamientos	122	10 %
Alejamientos	0	0 %
Otros movimientos enfáticos	9	0,8 %
Movimientos descriptivos	70	5,8 %
Movimientos relacionales	104	8,5 %
Movimientos subjetivos	3	0,2 %
Planos totales	1.215	100 %

Duración total de la película: 2 h. 29 min. 43 seg.

Duración media de los planos: 7,3 seg.

La década del dos mil diez, finalmente, nos ofrece por el momento sólo tres películas de Spielberg. Todas ellas, sin embargo, representan tendencias muy claras dentro del estilo del director norteamericano. *War horse* (2011) es, probablemente, la que mejor encaja con los patrones de movimiento desarrollados en el conjunto de su carrera, mientras que *Lincoln* (2012) y *Las aventuras de Tintin: el secreto del unicornio* (2011) presentan características un tanto singulares. Los números de *War horse*, como decimos, se mantienen en parámetros propios de una película de Spielberg en esta fase de su carrera. El film presenta unos 150 *travellings* de seguimiento, alrededor de 100 acercamientos, unos 70 desplazamientos descriptivos y aproximadamente 50 movimientos relacionales.

Lincoln, por su parte, presenta números similares en casi todos los apartados pero con la clara excepción de los *travellings*, particularmente escasos, con alrededor de 55 movimientos. De nuevo, la causa se encuentra en los matices de la historia. El film, que narra el proceso de aprobación de la decimoséptima enmienda a la Constitución de los Estados Unidos, se estructura en base a conversaciones en despachos y debates en la cámara de representantes. En la inmensa mayoría de las escenas, los personajes permanecen estáticos hablando. Esto explica que la película tenga la cifra más baja de *travellings* de seguimiento desde *Amistad*.

Finalmente, nuestro análisis se cierra con *Las aventuras de Tintin: el secreto del unicornio*, cuya estadística incluimos a continuación. Esta película, la única del director no rodada en imagen real, representa un caso extremo de algunas de las tendencias analizadas. Spielberg, liberado de las limitaciones de los rodajes tradicionales, parece dispuesto a llevar al límite las posibilidades del movimiento exterior gracias a la animación en 3D.

Para empezar, el porcentaje de planos que incluyen desplazamientos es del 82,1%, el más alto de toda su carrera. Al mismo tiempo, los seguimientos siguen siendo mayoría, pero el crecimiento de los *travellings* es tal que prácticamente alcanzan a los paneos, en un ejemplo muy claro de la tendencia de puesta en escena ya comentada. Por otra parte, si bien los movimientos descriptivos y relacionales se mantienen en cifras habituales, llama la atención el altísimo número de movimientos enfáticos, también el mayor de su carrera con diferencia. Spielberg elige destacar en este film más de doscientos aspectos de la trama a través de los acercamientos. En general, podemos decir que *Las aventuras de Tintin* representa un caso muy singular dentro de su cine, con un uso un tanto hiperbólico del movimiento, propio de ciertas tendencias del cine de acción y aventuras contemporáneo.

Como hemos podido comprobar en estas páginas, los análisis estadísticos demuestran que el movimiento de cámara en el cine de Spielberg es frecuente y variado, que su uso ha seguido una tendencia creciente a lo largo de las décadas, y que los matices de cada film frecuentemente obedecen al desarrollo del argumento. En los cinco apartados siguientes analizaremos cada tipo de movimiento de cámara en profundidad.

ANÁLISIS DEL MOVIMIENTO DE CÁMARA – LAS AVENTURAS DE TINTIN (2011)

Tipos de planos	Número de planos	Porcentajes
Planos fijos	216	17,9 %
Planos con movimiento de cámara	991	82,1 %
Movimientos de seguimiento	551	45,6 %
Paneos	292	24,2 %
<i>Travelling</i>	259	21,4 %
Movimientos enfáticos	259	21,5 %
Acercamientos	213	17,7 %
Alejamientos	4	0,3 %
Otros movimientos enfáticos	42	3,5 %
Movimientos descriptivos	106	8,8 %
Movimientos relacionales	51	4,2 %
Movimientos subjetivos	24	2 %
Planos totales	1.207	100 %

Duración total de la película: 1 h. 32 min. 29 seg.

Duración media de los planos: 4,5 seg.



4.1 *Asalto y robo al tren*



4.2 *El nacimiento de una nación*

4.2 MOVIMIENTOS DE SEGUIMIENTO Y PLANOS SECUENCIA

Los movimientos de seguimiento será el primer grupo de desplazamientos que analicemos con detalle. Como hemos visto en las estadísticas que acabamos de presentar, se trata del tipo de movimiento de cámara más frecuente en las películas de Spielberg, con varios cientos de casos en cada una de las películas. Los seguimientos, tanto en su forma más sutil como en sus manifestaciones más notorias, intervienen de un modo casi constante en la textura estilística de los films. Hemos definido los seguimientos como aquellos movimientos de cámara cuya principal función es acompañar el desplazamiento de personajes y objetos por el espacio de la acción, manteniéndolos en todo momento correctamente encuadrados.

En infinidad de ocasiones a lo largo de una película, los elementos que integran la historia, especialmente los personajes, realizan movimientos. Tanto los más breves como los más extensos, estos movimientos alteran la composición visual. En el capítulo anterior analizábamos con detalle qué sucedía cuando estas alteraciones se mantenían dentro de los límites de la imagen, es decir, qué sucedía cuando los personajes se movían pero el encuadre permanecía más o menos fijo. En este apartado, sin embargo, nos centraremos en ver qué ocurre cuando los personajes se mueven pero el encuadre también se mueve con ellos, de forma que sus desplazamientos no alteran significativamente la composición visual.

Los seguimientos de cámara, por tanto, tendrán como principal función mantener las cualidades compositivas básicas de la imagen al tiempo que acompañan a los personajes por la escena, con lo que podríamos decir que son un recurso eminentemente denotativo. Sirven como soporte para la acción, pero no afectan de un modo especialmente dramático a la misma. Por ello, podrían considerarse una estrategia de algún modo ‘invisible’. Al estar justificados por el desplazamiento de los propios personajes, los seguimientos de cámara hacen menos evidente la presencia del narrador.

Por otra parte, los seguimientos presentan opciones estilísticas diversas, que pueden aportar matices diferentes a la realización. En este sentido, el cine de Spielberg hará uso frecuente de tres técnicas básicas aplicadas a los seguimientos: los paneos, los *travellings*, y los movimientos de grúa, así como la extensión en el tiempo de todos estos: los planos secuencia. Cada una de estas técnicas, por otro lado, tiene un origen histórico y una trayectoria que ha dado lugar a funciones y efectos muy concretos.

Los paneos, basados en hacer girar la cámara sobre su eje vertical u horizontal, aparecen en los primeros años del siglo XX, cuando los trípodes heredados de la fotografía fija empiezan a incorporar cabezales móviles. Un ejemplo temprano de seguimiento basado en un paneo aparece en *Asalto y robo al tren* (*The great train robbery*, E. S. Porter, 1903). Cuando los atracadores bajan de la locomotora con el botín e inician su huida, la cámara les sigue en un tosco paneo horizontal (Fig. 4.1).

Los seguimientos basados en paneos son muy puntuales y poco precisos en estos primeros años del siglo XX, pero se van haciendo más frecuentes y ajustados en las siguientes décadas de desarrollo cinematográfico, resultando útiles tanto para leves reencuadres como para seguimientos más amplios. Sus limitaciones a la hora de seguir a los personajes, por otra parte, son cubiertas pronto por otros tipos de movimiento.

En este sentido, una segunda opción técnica muy relevante es el movimiento de *travelling*. Esta estrategia, consistente en desplazar la cámara por el espacio sobre un dispositivo móvil, se populariza en la década de 1910, en gran parte gracias al influyente film italiano *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914). La incorporación del *travelling* a los seguimientos de cámara abre nuevas posibilidades para esta función del movimiento. En *El nacimiento de una nación* (*Birth of a nation*, David W. Griffith, 1915), por ejemplo, podemos comprobar cómo el *travelling* permite usar puntos de vista más ventajosos de los que permitían los paneos, al hacer posible seguir a los personajes mostrando al mismo tiempo la expresión de sus rostros (Fig. 4.2). La versatilidad del *travelling* a la hora de elegir el punto de vista y su capacidad para mantener estable la composición serán muy importantes en décadas sucesivas.

Finalmente, un tercer recurso fundamental para nuestro estudio será el plano secuencia. Esta estrategia, caracterizada por presentar el contenido de la acción en una sola toma de duración notablemente larga, se basa frecuentemente en paneos y *travellings* de seguimiento. Uno de los primeros ejemplos se produce en *Amanecer* (*Sunrise*, W. F. Murnau, 1927), donde un *travelling* de 1 minuto y 31 segundos sigue al protagonista cuando va al encuentro de su amante, enfatizando el suspense de la escena gracias al uso de la continuidad visual (Fig. 4.3).

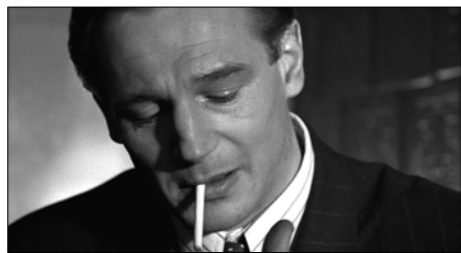
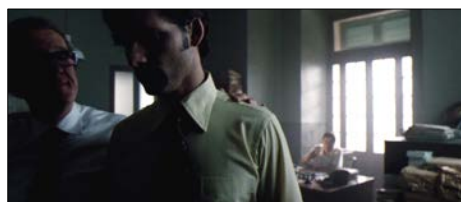
Tanto paneos como *travellings* enriquecen sus posibilidades en cada década de desarrollo cinematográfico, hasta llegar a la variedad de opciones actual. En los años treinta, la popularización de las grúas facilita los seguimientos verticales, al tiempo que directores como Renoir, Hitchcock o Mizoguchi consolidan el plano secuencia aportando usos expresivos. En los años cuarenta y cincuenta, los seguimientos se convierten a menudo en la base de la puesta en escena, debido a que en general la duración de las tomas aumenta y el montaje se reduce. En los sesenta, las ‘nuevas olas’ y ‘nuevos cines’ incorporan las posibilidades de los teleobjetivos a los seguimientos de cámara, y a partir de los años setenta, el modelo de realización impuesto en el *mainstream* integra tanto el montaje acelerado como los planos secuencia extremos. Innovaciones técnicas como la *steadicam* favorecen la realización de seguimientos prolongados y espectaculares, y la tecnología digital amplía aún más las posibilidades de los planos secuencia expresivos (Fig. 4.4). En las páginas siguientes analizaremos el papel que cumplen todas estas opciones en el cine de Spielberg, tanto en sus manifestaciones más convencionales como en las más sobresalientes.



4.3 *Amanecer*



4.4 *Gravity*

4.5 *La lista de Schindler*4.6 *La lista de Schindler*4.7 *Munich*4.8 *Munich*

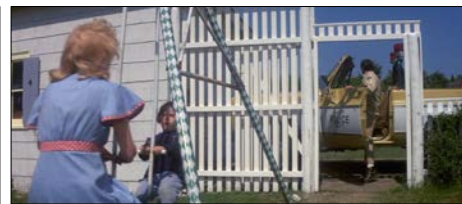
Movimientos de seguimiento en el cine de Spielberg

Las posibilidades que acabamos de describir conformarán las herramientas básicas que Spielberg pondrá en juego en sus films. Los paneos y *travellings*, unidos a la opción más singular de los planos secuencia, serán la base de los seguimientos de cámara en sus películas. Como ya hemos analizado en las estadísticas, este tipo de movimientos son utilizados con gran frecuencia por Spielberg, por lo que su filmografía nos ofrece varios miles de ejemplos de este recurso. Dado que su uso resultará enormemente variado, trataremos de analizar todos sus matices empezando por los casos más elementales y avanzando hacia los más sofisticados.

La primera estrategia que analizaremos con detalle serán los paneos. Dentro de este tipo de movimiento, empezaremos por los paneos más leves y sutiles, a menudo definidos como *reencuadres*. En este tipo de seguimientos, la cámara realiza pequeños giros horizontales y verticales para cubrir los desplazamientos de los personajes. Un ejemplo sencillo aparece en *La lista de Schindler*. Oskar Schindler, el protagonista, está sentado charlando con Itzhak Stern. En un momento dado, Oskar enciende un cigarrillo (Fig. 4.5) e inmediatamente levanta la cabeza para empezar a hablar (Fig. 4.6). Este sutil desplazamiento hacia arriba es acompañado por un ligero paneo vertical que hace que el protagonista permanezca correctamente encuadrado en todo momento. El espacio en torno a la cara del actor tanto antes como después del movimiento es el adecuado para que la composición sea visualmente estable. Este tipo de movimiento tan elemental, puramente denotativo y casi imperceptible para el espectador representa un enorme porcentaje del total de movimientos de *La lista de Schindler*, y del resto de películas del director. En cientos de ocasiones dentro de cada film, los paneos de seguimiento realizan movimientos así de sutiles, que reencuadran a los personajes tanto en planos cortos como medios o generales. Los reencuadres conforman, de hecho, la inmensa mayoría de los paneos de seguimiento en el cine de Spielberg.

La propia naturaleza de los reencuadres, por otra parte, explica que el medio técnico más frecuente para llevarlos a cabo sean los paneos. Los pequeños movimientos de los actores, a menudo rápidos y difíciles de prever, son más fáciles de seguir con un paneo que con un *travelling*, que implica desplazar la propia cámara y resulta menos ágil para el operador.

Al mismo tiempo, la dirección de los movimientos de los actores puede establecer diferentes matices. Si en el ejemplo de *La lista de Schindler* el desplazamiento tenía lugar en el mismo plano espacial del personaje, otras veces el movimiento que provoca el seguimiento se desarrolla en la dirección del eje de la cámara. En *Munich*, por ejemplo, los personajes de Avner y Ephraim se acercan al primer término desde el fondo del plano, provocando un paneo vertical de reencuadre muy leve (Figs. 4.7 - 4.8). Este tipo de movimientos, como veíamos en el capítulo anterior, son muy frecuentes para cubrir los acercamientos y alejamientos de los personajes.

4.9 *Tiburón*4.10 *Tiburón*4.11 *Tiburón*

De esta manera, podemos decir que independientemente de la dirección del movimiento, los reencuadres son mayoría dentro de los paneos de seguimiento en el cine de Spielberg. Pese a todo, en sus films aparecen también paneos que cubren un espacio mayor y un ángulo visual mucho más amplio. Una sencilla escena de *Tiburón* nos sirve como ejemplo.

Al inicio de la película, el jefe de policía Brody sale de su casa para ir a trabajar a la ciudad de Amity. Brody baja las escaleras con su mujer y su hijo mayor (Fig. 4.9), cruza el jardín mientras se despide de Ellen (Fig. 4.10) y acaba montándose en su automóvil mientras su hijo pequeño y su mujer juegan en un columpio (Fig. 4.11). El recorrido queda cubierto por un sencillo paneo de izquierda a derecha, que mantiene en todo momento el equilibrio visual. El plano se inicia con una toma general compositivamente estable, y a medida que Martin y Ellen se acercan a la cámara, el operador panea hacia arriba y a la derecha para mantenerlos en el centro de la imagen. En el tramo final de la toma, se vuelve a reencuadrar hacia abajo dejando a los personajes en una nueva composición visualmente estable. El movimiento, que abarca un ángulo de unos 90°, cumple una función denotativa similar a la estudiada en los reencuadres.

Este tipo de paneos, que siguen a los personajes desde un punto de vista lateral, frecuentemente en planos medios y generales, y cubriendo un recorrido no muy amplio, aparecen con cierta frecuencia en las películas de Spielberg, aunque son muchísimo más puntuales que los reencuadres leves.

Mucho más extraños en su filmografía son los paneos de seguimiento que cubren movimientos aún más prolongados y ángulos más extremos, aunque existen algunas excepciones interesantes. En *La guerra de los mundos*, por ejemplo, un largo paneo sigue a Ray Ferrier y a sus hijos cuando roban una furgoneta para huir de los extraterrestres. La cámara sigue a Ray, Robbie y Rachel cuando rodean el vehículo en un paneo de unos 270° (Fig. 4.12 – 4.14). Colocando la cámara dentro del coche, Spielberg lleva a cabo un giro casi completo que le permite cubrir la escena sin cortes de montaje, manteniendo el suspense de la situación en un plano de 29 segundos.

Finalmente, otra forma muy poco usual de cubrir espacios amplios con paneos consiste en colocar la cámara a gran distancia del sujeto y hacer uso del teleobjetivo. En *Tiburón*, a un paneo rodado con teleobjetivo le basta un giro leve de la cámara para seguir a Brody, a pesar de que éste recorre un largo trecho cuando acude a salvar a su hijo pequeño (Fig. 4.15).

4.12 *La guerra de los mundos*4.13 *La guerra de los mundos*4.14 *La guerra de los mundos*4.15 *Tiburón*



4.16 *Indiana Jones y la última cruzada*



4.17 *La guerra de los mundos*



4.18 *Minority report*

En resumen, podríamos decir que en el cine de Spielberg los paneos de seguimiento son extremadamente frecuentes en los reencuadres, bastante puntuales en movimientos de rango medio, y muy raros en movimientos de largo recorrido. Como veremos, los vacíos que dejan los paneos serán cubiertos por los *travellings*, la técnica que analizaremos a continuación.

Los *travellings*, como ya hemos indicado, se basan en el desplazamiento de la propia cámara por el espacio de la acción, ya sea a través de un carro o *dolly*, unas vías o una *steadicam*. Como comprobamos en nuestra estadística, los seguimientos basados en *travellings* resultan menos frecuentes que los paneos en el cine de Spielberg, pero su presencia ha sido siempre notable y se ha ido incrementando en cada década. Por otra parte, más allá de la frecuencia en su uso, los *travellings* establecen respecto a los paneos diferencias muy relevantes en aspectos como la elección del punto de vista, la estabilidad compositiva o la duración del movimiento.

Podemos observar estas diferencias a través de un sencillo ejemplo. En una escena de *Indiana Jones y la última cruzada*, tres de los protagonistas caminan por las calles de Venecia. Indiana Jones, la doctora Schneider y Marcus Brody charlan sobre las pistas halladas en un mapa mientras avanzan por el canal (Fig. 4.16). Spielberg sigue a los personajes con un *travelling* en plano medio, compositivamente estable, que permanece prácticamente inalterado durante unos 15 segundos. El punto de vista elegido, por delante de los protagonistas y cercano a la altura de sus ojos, permite ver con toda claridad sus expresiones. Si comparamos este plano con el ejemplo de *Tiburón* en el que Martin Brody salía de su casa, las diferencias son muy notables. En la escena de *Tiburón*, la disposición del paneo obligaba a pasar de un plano general a un plano medio, para luego volver a un plano general. Al mismo tiempo, el punto de vista se alteraba irremediabilmente, ya que al principio veíamos a los personajes de frente, después de perfil, y finalmente de espaldas. Por otra parte, el tipo de paneo utilizado en *Tiburón* habría sido incapaz de seguir a los personajes durante 15 segundos sin alejar mucho el punto de vista o recurrir a otro paneo.

De este modo, podemos constatar algunas de las principales cualidades del *travelling*. Por un lado, ofrece una total libertad a la hora de elegir el punto de vista, cosa que la naturaleza del paneo no permite. Por otra parte, hace posible que ese punto de vista permanezca completamente estable durante el seguimiento, y que de este modo la composición visual no se altere. Finalmente, es capaz de abarcar un espacio mucho mayor, al no sufrir las limitaciones que impone el ángulo de giro de la cámara en los paneos.

Todas estas cualidades se manifiestan claramente en el uso que Spielberg hace de los *travellings*. Su distribución, de esta manera, es justo la opuesta a la de los paneos. Los seguimientos basados en *travellings* serán muy poco frecuentes en movimientos de reencuadre, muy habituales en movimientos de recorrido medio, y prácticamente la única opción posible cuando se trate de desplazamientos en espacios muy amplios.

De esta manera, podríamos considerar el plano de *Indiana Jones y la última cruzada* como un ejemplo prototípico del uso del *travelling* en el cine de Spielberg. La mayor parte de las veces que un personaje realiza un desplazamiento mediano o largo, generalmente caminando o corriendo, es seguido mediante un *travelling*. Más aún, en la mayoría de los casos el punto de vista coloca la cámara por delante del personaje. En muchísimas situaciones narrativas, al director le interesa mostrar la expresión de los protagonistas sin que la composición distraiga la atención visual. Este tipo de seguimientos por delante de los personajes aparecen una y otra vez en el cine de Spielberg, tanto en escenas de conversación como de acción, y tanto en planos generales (Fig. 4.17) como en primeros planos (Fig. 4.18).

Pero el punto de vista de los *travellings* de seguimiento también admite otras opciones. Por ejemplo, esta técnica hace posible seguir a los personajes no sólo por delante, sino también por detrás, cosa que no ocurría con los paneos. Al ser movimientos basados en el giro de la cámara sobre su eje horizontal o vertical, los paneos no pueden seguir desplazamientos en dirección al objetivo de la cámara. Esto sí es posible en el *travelling*, como podemos ver en nuestro último ejemplo de *Minority report*, o en ciertos planos de *Hook* (Fig. 4.19) o *La lista de Schindler* (Fig. 4.20).

En estos casos, el *travelling* permite seguir el movimiento de los personajes por detrás de los mismos, dentro de un encuadre estable. La elección de este punto de vista, muchas veces, sirve para mostrar elementos relevantes de la historia a la vez que se acompaña a los actores. En *Hook*, se nos revela la habitación de Wendy, a la que Peter no volvía desde niño. En *La lista de Schindler*, lo que se muestra es la mirada escéptica de los judíos ante el empresario nazi. El hecho de seguir a los personajes desde atrás puede tener otras motivaciones narrativas, como ocultar su aspecto para generar suspense o aportar variedad visual en seguimientos muy largos.

Pero la libertad que da el *travelling* respecto a la colocación de la cámara permite otras muchas opciones. Por ejemplo, un punto de vista poco frecuente en el cine de Spielberg es el que sigue a los personajes completamente de perfil. Este tipo de encuadre, dependiendo de las circunstancias narrativas, podrá aportar matices particulares. En un plano de *En busca del arca perdida*, por ejemplo, un *travelling* sigue a Belloq y a los nazis de perfil mientras recorren la excavación arqueológica (Fig. 4.21). El punto de vista hace que, en este caso, el movimiento tenga una doble función. Si bien el plano cumple con el propósito de seguir a los personajes dentro de un encuadre estable, incorpora a la vez un cierto componente descriptivo. Mientras acompañamos a los villanos del film, se nos revela de forma progresiva la excavación que aparece al fondo del plano.

El *travelling* de seguimiento de perfil, por último, puede hacer interesantes aportaciones visuales en escenas de acción. Este punto de vista permite potenciar enormemente la sensación de velocidad respecto al fondo (Fig. 4.22), que permanece estático en los *travellings* por delante del personaje.



4.19 *Hook*



4.20 *La lista de Schindler*



4.21 *En busca del arca perdida*



4.22 *Atrápame si puedes*



4.23 *La lista de Schindler*



4.24 *Parque jurásico*



4.25 *La terminal*



4.26 *La terminal*



4.27 *Indiana Jones y el reino...*



4.28 *Tiburón*

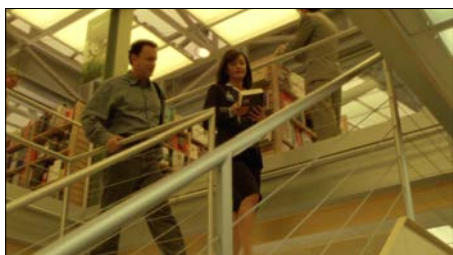


4.29 *E. T. El extraterrestre*

Por otra parte, las posibilidades que ofrece el *travelling* en cuanto al punto de vista no se limitan a colocar la cámara de perfil, por delante, o por detrás de los personajes. Esta técnica hace posible también que el director ponga en juego otros efectos de la imagen fija, como los derivados de la altura de la cámara. De esta manera, el cine de Spielberg utiliza también *travellings* picados y contrapicados, a menudo con un propósito expresivo. En *La lista de Schindler*, por ejemplo, un *travelling* contrapicado subraya el enfado de Oskar cuando Stern, su contable, está a punto de ser enviado a un campo de concentración (Fig. 4.23). En *Parque jurásico*, un punto de vista aún más bajo se utiliza para hacer más intensa la escena en que Ellen huye de un velocirraptor (Fig. 4.24). En *La terminal*, otro *travelling* contrapicado acentúa la valiente decisión de Viktor de entrar en Nueva York al final de la película (Fig. 4.25). La estabilidad del *travelling*, en este último caso, permite colocar a los amigos de Viktor formando una composición gráficamente expresiva, algo que un paneo no habría podido mantener.

De la misma manera, encontramos también en el cine de Spielberg *travellings* de seguimiento picados, que cumplen funciones diversas. En *La terminal*, de nuevo, un seguimiento picado acompaña a Viktor y a Amelia, los protagonistas de la trama romántica (Fig. 4.26). En este caso, el uso del plano general y el punto de vista alto aportan al paseo nocturno un matiz compositivo poético. En *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*, en cambio, el *travelling* cenital es usado para ocultar el rostro del protagonista, dilatando el suspense en torno a su aspecto (Fig. 4.27).

Los ejemplos de *travelling* que hemos expuesto hasta el momento, por otra parte, presentan unas características muy concretas. Todos han servido para acompañar a los personajes al caminar o correr por el espacio de la acción. Sin embargo, buena parte de los seguimientos de las películas de Spielberg se basan en una situación argumental distinta. En muchas ocasiones, los *travellings* acompañan a los protagonistas cuando éstos se desplazan montados en vehículos. Dentro de la filmografía de Spielberg, los personajes se mueven sobre caballos, elefantes, monopatines, bicicletas, motos, coches, camiones, balsas, lanchas, barcos, aviones, helicópteros, vagonetas de mina, tanques, e incluso carritos de bebé. La velocidad de los desplazamientos, el mayor espacio recorrido y la necesidad de composiciones estables hace que, en la mayor parte de los casos, la herramienta para realizar estos seguimientos sea el *travelling*.



4.30 *La terminal*



4.31 *Parque jurásico*



4.32 *Parque jurásico*

Esto es especialmente evidente en escenas de persecución, donde si bien los paneos se utilizan puntualmente, el *travelling* es la estrategia más frecuente y funcional. Las ventajas compositivas se manifiestan también en este contexto, sobre todo en los encuadres expresivos. En *Tiburón*, un *travelling* permite mantener la dialéctica visual entre el escualo y sus perseguidores (Fig. 4.28), del mismo modo que en *E.T. el extraterrestre* el seguimiento sostiene en el tiempo una composición gráficamente expresiva (Fig. 4.29).

Una opción menos frecuente, pero también relevante, es la de aquellos movimientos en los que la cámara se desplaza por el espacio en sentido vertical. En el cine de Spielberg, la mayor parte de los *travellings* tienen un sentido horizontal, pero las circunstancias argumentales obligan de vez en cuando a poner en juego movimientos de grúa o de pluma. Un ejemplo convencional de este recurso aparece en *La terminal*, donde un desplazamiento de grúa de arriba a abajo sigue a Viktor y a Amelia cuando descienden por las escaleras de una librería (Fig. 4.30). En otros casos, el desplazamiento vertical puede cubrir espacios mucho más cortos. En *Parque jurásico*, por ejemplo, la cámara se eleva con Ellen Sattler para seguir su reacción cuando ve por primera vez un dinosaurio vivo (Figs. 4.31 - 4.32). Si bien un paneo vertical habría alterado el punto de vista, la grúa permite mantener la intensa mirada frontal de la protagonista.

Otra posibilidad muy puntual en el cine de Spielberg tiene que ver con la trayectoria del *travelling* respecto a los personajes. En los ejemplos hasta ahora analizados, la cámara siempre recorría el espacio en paralelo con los actores. Sin embargo, esto no siempre es así. En *El diablo sobre ruedas*, por ejemplo, David se acerca del fondo al primer término y es un movimiento descendente de grúa el que lo mantiene encuadrado (Figs. 4.33-4.34). La posibilidad de que *travelling* y personaje no compartan la misma trayectoria aparece, de vez en cuando, en los films de Spielberg.

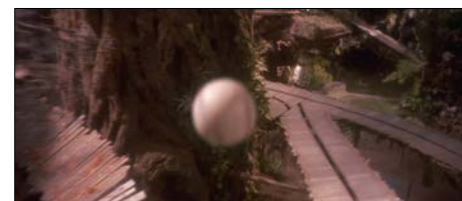
Por último, cabe mencionar que aunque la mayoría de los seguimientos corresponden a los personajes, determinados objetos también son seguidos en las películas de Spielberg. Los *travellings*, en concreto, suelen aparecer cuando estos objetos resultan narrativamente importantes, como sucede con el folleto de Shug Avery en *El color púrpura*, la pólvora que vuela en *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* o la pelota de baseball que golpea providencialmente a Peter Banning en *Hook* (Fig. 4.35).



4.33 *El diablo sobre ruedas*



4.34 *El diablo sobre ruedas*



4.35 *Hook*



4.36 *39 escalones*



4.37 *Elegía de Osaka*

Seguimientos y planos de larga duración en el cine de Spielberg

A lo largo de estas páginas hemos repasado diferentes opciones dentro de los movimientos de seguimiento, tratando de explicar el sentido de las técnicas más básicas, y haciendo hincapié en sus respectivas ventajas e inconvenientes. Hemos analizado las particularidades de los paneos, y el tipo de situaciones en que eran más utilizados. De la misma manera, hemos estudiado la forma en que los *travellings* intervienen más frecuentemente en la narración. Sin embargo, hay que decir que los usos descritos hasta el momento resultan relativamente convencionales. Las estrategias basadas en paneos y *travellings* expuestas hasta ahora aparecen no sólo en el cine de Steven Spielberg, sino en la mayor parte de los films comerciales. Los seguimientos que estudiaremos a partir de ahora, sin embargo, van un paso más allá tanto en su complejidad formal como en sus cualidades dramáticas. Los planos de larga duración basados en seguimientos tienen en el cine de Spielberg una enorme importancia, y son uno de sus rasgos de estilo más sobresalientes, a pesar de haber sido escasamente explorados.

El plano secuencia²¹, como hemos definido anteriormente, se caracteriza por presentar el contenido de la acción dentro de una sola toma sin cortes, de duración notablemente larga. A menudo, los planos secuencia están basados en largos seguimientos, pero también pueden construirse en torno a encuadres completamente fijos. Esta estrategia, como sugerimos al inicio del apartado, tiene un largo recorrido histórico y acoge una extensa nómina de directores. Murnau a finales de los años veinte, Renoir, Hitchcock o Mizoguchi en la década de 1930; Welles, Wyler, Minelli o Visconti en los cuarenta o Cukor, Ophüls, y Kubrick en los cincuenta son sólo algunos de los habilidosos practicantes de este recurso. A partir de los sesenta, el plano secuencia aparece tanto en el cine de festivales de Jancsó, Angelopoulos, Tarkovski o Tarr como en la realización más comercial de Bertolucci, Scorsese, De Palma, Altman, Tarantino, Chan Wook-Park, Paul Thomas Anderson, Pablo Trapero o el propio Spielberg.

El plano secuencia se define como una solución técnica, pero también como un rasgo de estilo y una forma de demostrar virtuosismo en un entorno competitivo. Sin embargo, más allá de enumerar los directores que utilizan este recurso o de detallar las técnicas que emplean para llevarlo a cabo, nos interesa comprender qué aportaciones concretas tiene en la narración el mantenimiento de la continuidad visual. Desde nuestro punto de vista, la principal contribución del plano secuencia es potenciar de forma expresiva las cualidades de determinadas situaciones dramáticas.

²¹ El término *plano secuencia* merece algunas aclaraciones. En su sentido más estricto, se trataría de tomas que abarcan el contenido completo de una escena, lo que en inglés se conoce como *sequence shot*. En su interpretación más abierta, un plano secuencia cubriría una gran parte de la acción pero no necesariamente una escena completa, lo que en la industria americana se define como *long take* o como *oner*. En nuestro estudio manejaremos una definición del plano secuencia similar al concepto de *long take*, empleando también a menudo el término ‘plano de larga duración’.

El mantenimiento de un espacio y un tiempo continuos puede hacer que, en determinadas escenas, el contenido de la acción cobre una fuerza expresiva especial. La ausencia de cortes hace que el flujo dramático no sea interrumpido, y que la tensión y la emoción argumental queden resaltadas.

Los directores antes mencionados ofrecen ejemplos muy diversos de estas posibilidades. Por ejemplo, en *39 escalones* (*The thirty-nine steps*, 1935), Alfred Hitchcock subraya de forma magistral el suspense en una de las escenas iniciales, mediante un complejo seguimiento de 1 minuto y 52 segundos. Basándose en paneos y *travellings*, Hitchcock muestra cómo Hannay, el protagonista del film, consigue escapar de los matones que le esperan a la puerta de su casa (Fig. 4.36). Si en el caso de *39 escalones* la continuidad contribuye a hacer más intenso el suspense, en *Elegía de Osaka* (*Naniwa ereji*, Kenji Mizoguchi, 1936) se potencia otro tipo de tensión narrativa. Un *travelling* de seguimiento de 1 minuto y 26 segundos hace que resulte más violenta una agria discusión de pareja (Fig. 4.37).

Pero las situaciones subrayadas por la continuidad pueden ser mucho más variadas. Jean Renoir, por ejemplo, es capaz de explorar estas posibilidades dentro de un contexto cómico. En *La regla del juego* (*La règle du jeu*, 1939), un plano secuencia de 1 minuto y 34 segundos potencia la divertida algarabía que se produce cuando decenas de personajes se despiden entre sí antes de ir a dormir (Fig. 4.38). Sus acciones, presentadas en continuidad, tienen un efecto acumulativo cómico. Algo similar ocurre en una escena de *Ha nacido una estrella* (*A star is born*, George Cukor, 1954). En este caso, lo que acentúa el plano secuencia de 2 minutos y 29 segundos es la decadencia del actor Norman Maine cuando deambula por un bar. La cámara sigue en *travelling* al alcoholizado protagonista mientras observa a tres mujeres distintas a las que pretende conquistar (Figs. 4.39).

Como podemos observar, independientemente de la situación dramática de que se trate, parece evidente que el plano secuencia, asociado con el movimiento de cámara, tiene como objetivo mantener cierto tipo de tensión narrativa. Las declaraciones de determinados cineastas parecen ir en esta dirección, como podemos comprobar en palabras del propio Hitchcock:

Si un personaje se mueve y se quiere conservar la emoción sobre su cara, hay que hacer que el primer plano viaje²².

Con más rotundidad se expresa Kenji Mizoguchi, director destacable también por su uso expresivo de la continuidad:

Durante la filmación de una escena, si empieza a desarrollarse una simpatía psicológica creciente, no puedo cortar a otra cosa sin sentir remordimientos. En vez de eso, lo que trato de hacer es intensificar y prolongar la escena tanto tiempo como me sea posible²³.



4.38 *La regla del juego*



4.39 *Ha nacido una estrella*

²² FRANCOIS TRUFFAUT: *El cine según Hitchcock*. Alianza. Madrid, 2003. p. 254.

²³ HAZUMI TSUNEO: "Trois interviews de Mizoguchi". *Cahiers du cinéma*. N° 116, 1961, p. 17.

De esta manera, el plano secuencia, en determinadas circunstancias, se convierte no sólo en una solución técnicamente virtuosa, sino también en una poderosa herramienta expresiva. Precisamente en este sentido es utilizado por Steven Spielberg a lo largo de toda su obra. Janusz Kaminski, uno de sus directores de fotografía, lo expresa en torno a *Minority report*:

A Steven le gusta que la acción se desarrolle en un plano continuo en vez de que sea interrumpida por un corte del montador [...] Por supuesto, hay mucho montaje rápido en la película porque hay largas secuencias de acción; pero otras muchas escenas tratan sobre las personas y sus emociones, y a menudo dejamos que las emociones se desarrollen dentro de un solo plano amplio²⁴.

La utilización de los planos de larga duración en las películas de Spielberg, por tanto, se une a toda una tradición histórica en el uso expresivo de la continuidad. Pero si queremos comprender el papel concreto que juega este recurso en su obra, debemos hacer un análisis pormenorizado del mismo. Tanto en las páginas siguientes como en el anexo que incluimos al final de la tesis trataremos de demostrar que, en el cine de Spielberg, los planos secuencia aparecen en todos sus films, se mueven en márgenes de duración constantes, hacen uso de técnicas variadas, potencian situaciones dramáticas muy diversas y resultan a menudo técnicamente virtuosos.

A la hora de observar la distribución y la frecuencia de este recurso, el análisis estadístico vuelve a resultarnos útil. En la página siguiente podemos comprobar cómo los planos de larga duración aparecen, en mayor o menor medida, en todas las películas de Spielberg. Mientras el film que menos los utiliza cuenta con sólo 6 casos, el que ofrece mayor número de ejemplos incluye 46. Teniendo en cuenta que las películas de Spielberg suelen tener entre 1000 y 1400 tomas aproximadamente, podemos decir que el plano secuencia es un recurso puntual utilizado dentro de un contexto general de montaje. Por otro lado, la estadística demuestra también que la duración de los planos secuencia se mantiene dentro de unos márgenes muy concretos. Como podemos observar, los planos de más de 30 segundos son relativamente frecuentes, los superiores a 1 minuto mucho más escasos, y los más largos, entre 2 y 3 minutos, realmente excepcionales.

En lo que a las técnicas utilizadas se refiere, hay que decir que la inmensa mayoría contienen algún tipo de movimiento de cámara. De los 575 casos, no llegan a la decena los planos secuencia completamente fijos. Por otra parte, si bien hay tomas de larga duración basadas en movimientos enfáticos, descriptivos y relacionales, la mayor parte de ellos se estructuran en base a seguimientos de cámara. A veces se trata de pequeños reencuadres en escenas de movimiento interior, como las ya analizadas, y en otros casos son planos secuencia basados en paneos y *travellings* más largos y sofisticados, como los que estudiaremos a continuación.

²⁴ JAY HOLBEN: "Criminal Intent". *American Cinematographer*. Vol. 83, nº 7, 2002, p. 36.

PLANOS DE LARGA DURACIÓN EN EL CINE DE SPIELBERG²⁵

Películas	Planos entre 30 seg. – 1 min.	Planos entre 1 min. – 2 min.	Planos entre 2 min. – 3 min.	Total de planos de larga duración
El diablo sobre ruedas	6	0	1	7
Loca evasión	19	8	1	28
Tiburón	24	7	1	32
Encuentros en la tercera fase	22	2	0	24
1941	10	1	0	11
En busca del arca perdida	9	5	0	14
E.T El extraterrestre	13	0	0	13
Indiana Jones y el templo maldito	9	1	0	10
El color púrpura	19	6	0	25
El imperio del sol	11	1	1	13
Always	10	5	1	16
Indiana Jones y la última cruzada	15	1	0	16
Hook	15	0	0	15
Parque jurásico	14	1	0	15
La lista de Schindler	29	9	1	39
El mundo perdido	28	1	0	29
Amistad	21	1	0	22
Salvar al soldado Ryan	36	10	0	46
AI Inteligencia artificial	26	6	0	32
Minority report	19	3	1	23
Atrápame si puedes	23	3	1	27
La terminal	14	4	0	18
La guerra de los mundos	13	2	1	16
Munich	29	2	0	31
Indiana Jones y el reino...	5	1	0	6
Las aventuras de Tintín...	6	0	1	7
War horse	12	1	0	13
Lincoln	21	6	0	27
Planos totales de larga duración	478	87	10	575

²⁵ Establecer una duración específica a partir de la cual considerar un plano como plano secuencia tiene inevitablemente un componente arbitrario. Sin embargo, creemos que la medida de 30 segundos resulta adecuada, teniendo en cuenta que la duración media de los planos en las películas de Spielberg se mueve en torno a los 4-8 segundos. Un plano de 30 segundos será, como mínimo, el triple de largo que una toma media. Por otra parte, esta duración nos parece suficiente como para que la acumulación temporal cobre un sentido dramático.

4.40 *Munich*4.41 *Salvar al soldado Ryan*4.42 *Always*

La variedad en el uso de la continuidad visual en el cine de Spielberg, como podremos comprobar, no sólo afecta a la técnica y a la duración de las tomas. El tipo de situaciones dramáticas en las que este recurso interviene es también enormemente diverso y sus efectos muy particulares. Spielberg utiliza la continuidad a lo largo de su filmografía para gestionar escenas de suspense, situaciones dramáticas y cómicas, para subrayar la importancia de ciertas premisas o para resaltar las virtudes y defectos de los personajes. Como veremos, la correspondencia entre forma visual y forma argumental, en el caso de los planos secuencia, es enormemente estrecha.

El primer tipo de situación dramática que abordaremos será la implantación de premisas argumentales relevantes. En los films narrativos, especialmente en el cine de entretenimiento, es común que en alguna de las escenas iniciales se explique al espectador los fundamentos de la trama principal. Esta información, frecuentemente conectada con los objetivos de los protagonistas, es extraordinariamente relevante para el desarrollo dramático, y por ello debe quedar perfectamente clara. En el cine de Spielberg, estas escenas se benefician en ocasiones de las posibilidades del plano secuencia. La continuidad espacial y temporal permite que esa información, transmitida generalmente a través del diálogo, cobre especial importancia. La ausencia de cortes de montaje, además de concentrar la atención de la audiencia, contribuye a crear un flujo dramático más intenso.

La filmografía de Spielberg ofrece casos muy variados. En una de las escenas iniciales de *Munich*, por ejemplo, el personaje de Ephraim explica a Avner, el protagonista, las condiciones de la misión (Fig. 4.40). La cámara sigue la larga conversación de los personajes en tres *travellings* de 39, 30 y 48 segundos respectivamente. En esos tres planos, Ephraim explica a Avner que deberá matar a once palestinos, que contará para ello con un equipo de cuatro expertos, y que sólo podrá moverse por Europa, entre otros detalles. Las premisas básicas de la trama principal quedan de este modo sólidamente plantadas, en tres planos de larga duración en los que la continuidad ayuda a destacar la relevancia del diálogo.

Un ejemplo más espectacular aparece en *Salvar al soldado Ryan*. En este caso, es el capitán Miller quien detalla al sargento Horvath las características de la misión que deberán cumplir. En un extenso *travelling* de 1 minuto y 10 segundos, Miller le explica que deberán ir a la ciudad de Neville en busca de James Ryan, y que formarán un escuadrón con los mejores soldados de la compañía (Fig. 4.41). De nuevo, la premisa principal del film queda firmemente plantada a través de un plano secuencia. Por otra parte, dependiendo del género del que se trate, los objetivos planteados pueden tener un carácter más emocional. En *Always*, por ejemplo, otro *travelling* de 1 minuto y 24 segundos muestra cómo Hap le encomienda a Pete, el protagonista, una curiosa misión (Fig. 4.42). Pese a estar muerto, Pete deberá inspirar a un joven piloto si quiere alcanzar la paz espiritual. Este objetivo emocional estructurará el resto de la película.

4.43 *La lista de Schindler*4.44 *La lista de Schindler*4.45 *La lista de Schindler*

Sin embargo, la continuidad puede resultar clave no sólo para marcar los objetivos básicos de los personajes, sino también para destacar cómo éstos evolucionan a lo largo de la trama. En la primera parte de *La lista de Schindler*, Oskar monta una fábrica de utensilios de cocina con el dinero y la mano de obra de los judíos. Su intención evidente es hacerse rico gracias a la guerra. Sin embargo, la evolución de la trama hace que Schindler presencie los horrores nazis, y acabe empatizando con sus trabajadores. En el tramo final del film, su transformación queda resaltada mediante planos secuencia basados en paneos y *travellings*. En una toma de 1 minuto y 15 segundos, un largo paneo sigue a Schindler mientras convence a Goeth para que le venda a sus trabajadores (Fig. 4.43). Otra toma de 57 segundos, también basada en paneos, muestra cómo Oskar prohíbe a los soldados nazis realizar ejecuciones sumarias (Fig. 4.44). Finalmente, un *travelling* de 1 minuto y 10 segundos sigue a Oskar cuando ordena a Stern que siga fabricando proyectiles defectuosos para los nazis (Fig. 4.45). La completa transformación del personaje se hace evidente a través de sus diálogos, y la continuidad visual basada en seguimientos hace más patente este cambio.

Por otra parte, estos planos secuencia que acabamos de analizar aportan también otros efectos relevantes. Al utilizar la continuidad, no sólo se resalta el contenido de los diálogos de Oskar Schindler, sino también su enorme poder de convicción. El uso del plano secuencia para subrayar las habilidades de los protagonistas es otra de las estrategia frecuentes en el cine de Spielberg. En *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*, por ejemplo, un seguimiento de 30 segundos muestra la brillantez de Indiana Jones al descifrar en tiempo real los dibujos de Oaxley. En *Salvar al soldado Ryan*, un *travelling* de 53 segundos acompaña a Miller mientras improvisa un brillante plan de defensa de la ciudad de Ramelle (Fig. 4.46).

Pero de la misma forma que la continuidad puede subrayar las cualidades de los protagonistas, también puede destacar sus defectos. Un *travelling* de 51 segundos acentúa la pesadez de Tim cuando atormenta con sus preguntas a Alan en *Parque jurásico* (Fig. 4.47). Con la misma intención cómica se utiliza el plano secuencia para recalcar el miedo de Upham al ser reclutado en *Salvar al soldado Ryan*, o la insistencia desesperante del padre de Albert al reprender a su hijo en *El color púrpura* (Fig. 4.48).

4.46 *Salvar al soldado Ryan*4.47 *Parque jurásico*4.48 *El color púrpura*



4.49 *Loca evasión*



4.50 *El mundo perdido*



4.51 *La terminal*

Como hemos podido comprobar, el plano secuencia es capaz de cumplir funciones distintas en contextos dramáticos diversos. La continuidad puede reforzar importantes premisas, definir a los personajes a través de sus diálogos, o potenciar sus virtudes y defectos. En todos los casos, el propósito del plano secuencia es evitar la interrupción de cierto tipo de tensión narrativa que se acumula y se intensifica con el tiempo.

Pero estas tensiones pueden ser, evidentemente, aún más amplias. A continuación analizaremos una de las más habituales, y en la que el plano secuencia resulta particularmente efectivo: las discusiones entre personajes. Una escena de discusión, por su propia naturaleza, está cargada de tensión narrativa. Por ello, mantener su contenido dentro de una misma toma parece una elección acertada si se pretende potenciar su impacto dramático. De la misma manera que Mizoguchi presentaba una discusión dentro de un plano secuencia en *Elegía de Osaka*, Steven Spielberg utiliza la continuidad para numerosas escenas de discusión dentro de sus películas.

En el capítulo anterior veíamos cómo las discusiones más importantes de *Tiburón* entre Martin Brody y el alcalde Vaughn eran presentadas en largos planos secuencia basados en el movimiento interior. Otras muchas discusiones, sin embargo, están basadas en movimientos de cámara que acompañan a los personajes mientras se pelean. En *Loca evasión*, por ejemplo, un *travelling* de 47 segundos sigue por el patio de la cárcel a Clovis y Lou Jean cuando ésta le anuncia que ha decidido dejarle (Fig. 4.49). En *El mundo perdido*, dos seguimientos consecutivos de 46 y 38 segundos presentan la discusión en la que Kelly reclama más atención a su padre (Fig. 4.50). En *La terminal*, un largo seguimiento de 1 minuto y 2 segundos cubre la escena en que Amelia recrimina con amargura a Viktor haberle ocultado que vivía en el aeropuerto (Fig. 4.51).

Por otra parte, una escena de discusión puede incluir también otros aspectos narrativos relevantes, de forma que el plano secuencia potencie al mismo tiempo varias formas de tensión dramática. Uno de los ejemplos más complejos, tanto en sus matices expresivos como en su resolución formal, aparece en *La guerra de los mundos*. Haciendo uso de la tecnología digital, Spielberg desarrolla una virtuosa toma de 2 minutos y 23 segundos, una de las más largas de su carrera, en la que la cámara sigue a los protagonistas mientras escapan del ataque extraterrestre. La continuidad, como veremos, no sólo subraya la discusión entre Ray y sus hijos, sino también el suspense de la escena y la relevancia de los diálogos del protagonista.

El plano se inicia con un *travelling* que sigue a la furgoneta de los personajes mientras esquivan los coches parados en la carretera (Fig. 4.52). La cámara, que irá girando en torno al vehículo a la vez que realice el seguimiento, pasa enseguida de un plano de perfil (Fig. 4.53) a un punto de vista frontal de los personajes (Fig. 4.54). Ray, muy nervioso, explica a sus hijos que tienen que ponerse a salvo como sea, y Robbie, que no ha vivido el primer ataque extraterrestre, pregunta exasperado quién les ataca.

4.52 *La guerra de los mundos*4.53 *La guerra de los mundos*4.54 *La guerra de los mundos*4.55 *La guerra de los mundos*4.56 *La guerra de los mundos*4.57 *La guerra de los mundos*4.58 *La guerra de los mundos*4.59 *La guerra de los mundos*4.60 *La guerra de los mundos*4.61 *La guerra de los mundos*4.62 *La guerra de los mundos*4.63 *La guerra de los mundos*

En ese momento, la cámara se aleja brevemente para mostrar cómo aparecen en la carretera coches contra los que podrían chocarse (Fig. 4.55). Pero el encuadre vuelve a acercarse enseguida a Ray, que se desespera por los gritos de Rachel, y le ordena que se calle (Fig. 4.56). Robbie, molesto por la falta de tacto de su padre, se acerca a Rachel y trata de calmarla con unos ejercicios de relajación (Fig. 4.57). La cámara sigue a Robbie, a la vez que continúa girando alrededor del coche, mostrando en una composición dialéctica cómo Ray observa los trucos de su hijo (Fig. 4.58). La cámara continúa avanzando hasta mostrar a ambos de perfil, momento en que el protagonista explica todo lo que ha visto (Fig. 4.59). Ray le cuenta a su hijo cómo apareció una extraña máquina que mató a mucha gente, y sugiere un posible origen extraterrestre. En ese momento la cámara vuelve a alejarse para mostrar más coches en medio de la carretera (Fig. 4.60), y vuelve a acercarse a los protagonistas enseguida (Fig. 4.61). Ray cuenta entonces cómo la máquina estaba enterrada en el suelo, y sugiere que sus conductores tal vez descendieron con la tormenta de rayos. Esta idea es una premisa importante dentro de la trama de acción, y la continuidad contribuye a plantarla por primera vez a través del diálogo. En ese momento, Rachel vuelve a aparecer e interrumpe la conversación. Ray intenta imitar a su hijo para calmarla, pero la niña estalla de nuevo y empieza a pedir a gritos que la lleve con su madre (Fig. 4.62). Cuando la discusión vuelve a encenderse, la cámara se eleva hasta un plano general muy picado, que da por terminada la secuencia (Fig. 4.63).

4.64 *Loca evasión*4.65 *Loca evasión*4.66 *Loca evasión*4.67 *Loca evasión*4.68 *Loca evasión*4.69 *Loca evasión*

Spielberg, mediante un complejísimo seguimiento con algunos matices descriptivos, consigue llevar a cabo un largo plano secuencia de enorme intensidad dramática. La continuidad no sólo subraya la discusión, sino que ayuda también a plantar una información relevante de la historia. Por otra parte, contribuye a potenciar el suspense, generado por la propia huida y por el peligro que corren los protagonistas de sufrir un accidente.

La última de las situaciones dramáticas que estudiaremos en relación al plano secuencia será, de hecho, el mantenimiento del suspense. Al igual que hacía Hitchcock en *39 Escalones*, Spielberg utiliza a menudo la continuidad para elevar la intensidad de las escenas en que los personajes corren algún tipo de peligro. Estas situaciones, donde la tensión dramática es evidente, se desarrollan en muchas ocasiones a través de seguimientos de cámara. Como en los casos anteriores, los ejemplos que ofrece la filmografía de Spielberg son enormemente variados, tanto en la duración de los planos, como en la sofisticación de los movimientos.

Dos casos muy interesantes aparecen en las primeras escenas de *Loca evasión*. La joven Lou Jean va a visitar a la prisión a su marido, Clovis, y le propone fugarse para recuperar juntos a su hijo. Clovis, al que sólo le queda un mes para obtener la libertad condicional, se niega a escaparse. Sin embargo, Lou Jean amenaza con dejarle, y Clovis acaba accediendo. En un plano de 1 minuto y 9 segundos, Spielberg nos muestra cómo el joven, vestido con la ropa que le ha traído su mujer, trata de salir del centro penitenciario despistando a los guardias de seguridad. La continuidad hace mucho más intensa esta clara situación de suspense.

El plano empieza mostrando a la pareja al salir del baño, donde Clovis acaba de cambiarse (Fig. 4.64). Los dos personajes avanzan por el patio de la prisión en un largo *travelling*, y enseguida se encuentran con un recluso que reconoce al protagonista (Fig. 4.65). Mientras caminan, el recluso trata de convencer a Clovis para que no se escape, insistiéndole en que echará a perder todo el tiempo que ha pasado encerrado. Los dos personajes siguen discutiendo hasta llegar a la puerta del recinto, momento en que la cámara se detiene (Fig. 4.66). Spielberg utiliza entonces el movimiento interior para gestionar el clímax de la escena. El amigo de Clovis se prepara para avisar a los guardias de seguridad, y camina hacia la cámara dispuesto a gritar (Fig. 4.67). Sin embargo, cuando está a punto de dar la voz de alarma, aparece por la parte izquierda del encuadre Lou Jean, y le impide gritar besándole en la boca (Figs. 4.68).



4.70 *Loca evasión*



4.71 *Loca evasión*



4.72 *Loca evasión*

Lou Jean, a la que habíamos perdido de vista en los segundos anteriores, finge despedirse del recluso con este beso. El preso queda completamente perplejo, permitiendo a los protagonistas escapar (Fig. 4.69). En una sola toma, Spielberg combina de forma original el *travelling* de seguimiento con el acercamiento del personaje a cámara y la entrada en cuadro, dando lugar a un eficaz plano secuencia. El suspense, basado en la posibilidad de que los guardias descubran al protagonista, queda claramente resaltado.

Pocos minutos después, otro ejemplo de plano secuencia se desarrolla en una escena igualmente cargada de suspense. Tras lograr fugarse de la cárcel, Clovis y Lou Jean roban un coche de policía, tomando como rehén al agente Slide. Enseguida son descubiertos, y el capitán Tanner se pone al mando de las patrullas que los persiguen. Tanner, que desea resolver el problema de forma pacífica, se acerca al coche de los protagonistas con su propio vehículo, al tiempo que habla con ellos por radio. El seguimiento que cubre esta escena, de 1 minuto y 37 segundos, muestra la tensa conversación entre el capitán, el agente, y los delincuentes. Spielberg, en este caso, recurre a un largo paneo de casi 360°, similar al estudiado en *La guerra de los mundos*, para mantener la continuidad y el suspense.

La toma se inicia con el coche de Tanner aproximándose por la carretera, y con Lou Jean observándolo en primer término (Fig. 4.70). A medida que el policía se acerca, la cámara panea a la derecha, y la protagonista aprovecha para cargar un rifle (Fig. 4.71). El capitán sigue avanzando, y la cámara le encuadra entonces junto a Slide y a Clovis, que empuña una pistola (Fig. 4.72). Slide habla por radio con el capitán, y le advierte de que Clovis disparará si no se aparta. Tanner acelera, y su coche se coloca entonces por delante de los protagonistas (Fig. 4.73). Clovis, irritado, le arrebató la radio a Slide, y se pone a hablar personalmente con Tanner, que vuelve a colocar el coche a su altura (Fig. 4.74). Tras intentar negociar durante varios segundos, Clovis amenaza al capitán con dispararle en la cabeza, haciendo que éste retroceda a su posición original (Fig. 4.75).

La larga escena, extremadamente tensa, vuelve a beneficiarse de la continuidad, esta vez a través de un extenso y medido paneo de seguimiento. La compleja coreografía obliga a los actores a interpretar la escena en una sola toma, pero también a conducir los dos coches con precisión, de forma que la composición sea la correcta a cada momento. El resultado nos revela la enorme intuición narrativa y el virtuosismo formal que alcanza Steven Spielberg ya en su primer largometraje oficial.



4.73 *Loca evasión*



4.74 *Loca evasión*



4.75 *Loca evasión*



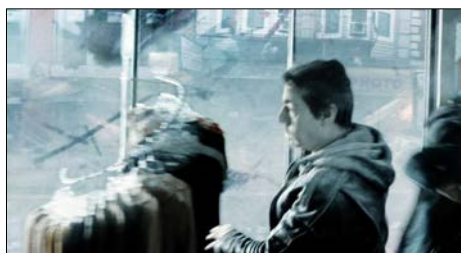
4.76 *El mundo perdido*



4.77 *Munich*



4.78 *La guerra de los mundos*



4.79 *La guerra de los mundos*



4.80 *La guerra de los mundos*

El mantenimiento del suspense a través de la continuidad, por otra parte, aparece en muchas películas de este director dentro de contextos narrativos muy distintos. En *El mundo perdido*, por ejemplo, un *travelling* de 30 segundos muestra cómo Malcolm, Sarah y Kelly se adentran en el centro de control del parque, donde se exponen al ataque de los velocirraptores (Fig. 4.76). En *Munich*, una toma de 32 segundos sigue a los agentes del Mossad cuando irrumpen en el edificio de los palestinos con intención de asesinarlos (Fig. 4.77). Aún más extenso y sofisticado es el seguimiento de Ray Ferrier mientras huye de los ataques extraterrestres en *La guerra de los mundos*. Un complejísimo *travelling* de 56 segundos muestra cómo el protagonista corre desesperado entre la multitud (Fig. 4.78), trata de resguardarse sin éxito en una tienda de ropa (Fig. 4.79) y acaba escapando por poco de la explosión de un edificio (Fig. 4.80).

En cada una de estas escenas, el peligro mortal al que se exponen los protagonistas da forma al suspense, y la continuidad hace que esa densidad dramática se extienda y amplifique. Por otra parte, cabe señalar que en ciertas películas de Spielberg la aplicación del plano secuencia en situaciones de suspense no tiene un carácter meramente puntual, sino que se convierte en parte integral de los esquemas de realización. En *Salvar al soldado Ryan*, el film con mayor número de tomas de larga duración de su filmografía, los planos secuencia aparecen, sin excepción, en todas las secuencias de combate. Contrariamente a lo que se podría pensar, Spielberg descarta el montaje picado en muchos tramos de la acción, y elige alargar al máximo las tomas para conservar la intensidad dramática. Estos planos suelen basarse en *travellings* de seguimiento, realizados generalmente con *steadicam* o cámara en mano. Algunos de ellos, como veremos a continuación, despliegan una complejidad técnica realmente extraordinaria.

Un ejemplo muy significativo aparece cuando los protagonistas llegan al primer pueblo francés y encuentran a una unidad americana en pleno combate. La toma, de 1 minuto y 37 segundos, se inicia con un seguimiento del capitán Miller de derecha a izquierda (Fig. 4.81). El paneo revela a los soldados que corren junto a Miller, y con los que se resguarda detrás de un muro (Fig. 4.82). Otros soldados aparecen corriendo en primer término y arrastran la cámara, hasta acabar encuadrando a Miller en un plano más cercano (Figs. 4.83 - 4.84). Un reencuadre vertical le sigue cuando se asoma entre las rejillas, y otro horizontal revela a una familia francesa cruzando por el fondo del plano (Fig. 4.85). En ese momento, Miller grita para saber si hay tropas americanas al otro lado, y al recibir una respuesta positiva decide enviar a sus soldados. La cámara se coloca tras él revelando a Reiben y a Caparzo (Fig. 4.86), y el arranque de éstos justifica un nuevo seguimiento (Figs. 4.87 - 4.89). Este pequeño grupo es acompañado durante unos instantes en plano general (Fig. 4.90), hasta que cruzan en primer término y hacia la derecha otros soldados, haciendo que la cámara se desvíe con ellos (Fig. 4.91). Este movimiento termina revelando al grupo de soldados americanos que ya estaban en la zona (Fig. 4.92).

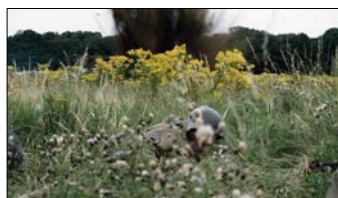
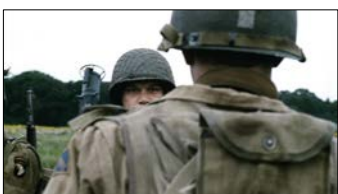
4.81 *Salvar al soldado Ryan*4.82 *Salvar al soldado Ryan*4.83 *Salvar al soldado Ryan*4.84 *Salvar al soldado Ryan*4.85 *Salvar al soldado Ryan*4.86 *Salvar al soldado Ryan*4.87 *Salvar al soldado Ryan*4.88 *Salvar al soldado Ryan*4.89 *Salvar al soldado Ryan*4.90 *Salvar al soldado Ryan*4.91 *Salvar al soldado Ryan*4.92 *Salvar al soldado Ryan*4.93 *Salvar al soldado Ryan*4.94 *Salvar al soldado Ryan*4.95 *Salvar al soldado Ryan*4.96 *Salvar al soldado Ryan*

La cámara gira alrededor del grupo, y durante unos segundos se mantiene prácticamente fija, con Miller al fondo del plano explicando al sargento Hill el motivo de su presencia (Fig. 4.93). Mientras el capitán expone la historia de Ryan, un soldado ubicado en primer término nos recuerda el peligro de la situación, en una composición claramente dialéctica. El sargento Hill sugiere entonces que Ryan tal vez esté al otro lado de la ciudad, donde sobrevive otro grupo de americanos. Hill se levanta, y es seguido por Miller y por la cámara, que inicia un nuevo *travelling* (Figs. 4.94 – 4.95). Los personajes vuelven a detenerse en una nueva posición, quedando apostados detrás de otro muro (Fig. 4.96). Esta vez, por el hueco de la pared que hay entre los personajes se ve el lugar que ocupa el enemigo, creando otra composición dialéctica que suma más tensión al suspense general. Hill explica brevemente la situación de sus hombres a Miller, y poco después un corte de montaje cierra el plano secuencia.

Este largo y elaborado seguimiento consigue coreografiar con precisión el movimiento de los personajes a través de pequeños reencuadres, paneos más amplios, y movimientos de *steadicam* con marcados cambios de trayectoria. Los desplazamientos de los soldados arrastran en varias ocasiones a la cámara, enlazando de forma orgánica unos seguimientos con otros. El suspense, basado en el peligro que corren los protagonistas bajo el fuego enemigo, vuelve a ser reforzado con la continuidad. Pero además, su uso no resulta en absoluto puntual dentro de la secuencia. Después de este plano de 1 minuto y 37 segundos, Spielberg introduce consecutivamente tomas de 43, 32 y 29 segundos, que siguen manteniendo el suspense mientras los soldados avanzan hacia las posiciones enemigas.

Otro caso enormemente elaborado, donde se introducen nuevos matices narrativos, aparece también en *Salvar al soldado Ryan*. En un tramo posterior del film, los protagonistas avanzan por los campos franceses cuando de repente aparece un vehículo blindado alemán. El peligro que supone este giro de los acontecimientos vuelve a generar una estructura de suspense, hábilmente gestionada en un plano secuencia de 1 minuto y 33 segundos. En este caso, el seguimiento de cámara no sólo incrementa la tensión, sino que incluye una sorprendente revelación en su tramo final.

La toma empieza con un *travelling* cámara en mano que sigue al vehículo alemán mientras avanza de izquierda a derecha (Fig. 4.97). A medida que se desarrolla el seguimiento, aparecen en primer término los soldados protagonistas, agazapados en el suelo (Fig. 4.98). Entonces, un disparo de origen desconocido trata de alcanzar al vehículo, levantando una enorme polvareda (Fig. 4.99). Los protagonistas se sorprenden, ya que ellos no están disparando. El *travelling* prosigue hasta que, unos instantes después, un nuevo proyectil da en el blanco, y un rápido paneo vertical cubre la explosión (Fig. 4.100). La cámara vuelve a panear hacia los personajes, al tiempo que se desplaza en *travelling* hacia la izquierda, reencuadrando a los soldados americanos en primer término y al vehículo alemán al fondo (Fig. 4.101). Entonces los protagonistas se incorporan, aprovechando para disparar a sus enemigos cuando huyen del vehículo en llamas (Fig. 4.102). Tras derribar a varios alemanes, entra en cuadro el capitán Miller, arrastrando la cámara con él hacia la derecha (Figs. 4.103 – 4.104). Miller avanza hacia el vehículo y acaba rodeándolo con cuidado, a la espera de que aparezcan nuevos soldados enemigos. Tras unos instantes de suspense, aparecen tres nazis, que son rápidamente abatidos (Fig. 4.105). Finalizado el combate, Miller escucha unas voces que provienen de los matorrales (Fig. 4.106). Entonces, aparecen de entre la maleza tres soldados americanos, que parecen ser los responsables de los disparos iniciales (Fig. 4.107). Los tres soldados se acercan a Miller, que también se aproxima a ellos en un *travelling* cámara en mano (Fig. 4.108). Este movimiento acaba encuadrando al capitán y a uno de los soldados en un plano corto (Fig. 4.109). Miller se presenta entonces diciendo su nombre, rango y compañía, y el soldado americano le responde de la misma forma.

4.97 *Salvar al soldado Ryan*4.98 *Salvar al soldado Ryan*4.99 *Salvar al soldado Ryan*4.100 *Salvar al soldado Ryan*4.101 *Salvar al soldado Ryan*4.102 *Salvar al soldado Ryan*4.103 *Salvar al soldado Ryan*4.104 *Salvar al soldado Ryan*4.105 *Salvar al soldado Ryan*4.106 *Salvar al soldado Ryan*4.107 *Salvar al soldado Ryan*4.108 *Salvar al soldado Ryan*4.109 *Salvar al soldado Ryan*4.110 *Salvar al soldado Ryan*4.111 *Salvar al soldado Ryan*4.112 *Salvar al soldado Ryan*

La cámara panea entonces hasta el soldado del centro, que dice “Ryan, Primero de la 501” (Fig. 4.110). Sin apenas ver su rostro, el encuadre vuelve a panean hasta el personaje de la izquierda, que también se presenta (Fig. 4.111). Finalmente, la cámara vuelve al centro, mostrando a Ryan con claridad, mientras Miller le pregunta: “¿James Francis Ryan?”. Éste responde, sorprendido: “Sí, señor. ¿Cómo lo ha adivinado?” (Fig. 4.112). Justo en ese momento es cuando se produce el primer corte de montaje.

Una vez más, Spielberg consigue desarrollar un largo plano secuencia de enorme complejidad, donde paneos y *travellings* mantienen la continuidad visual y potencian el suspense. En esta ocasión, además, integra dentro de la misma toma tanto explosiones en plano general como sutiles interpretaciones en plano corto. Por si fuera poco, el plano se cierra con una importantísima revelación visual. Colocando al final de un plano secuencia la aparición de Ryan, cuya búsqueda da lugar a la trama principal, Spielberg destaca su importancia de un modo original e inesperado.

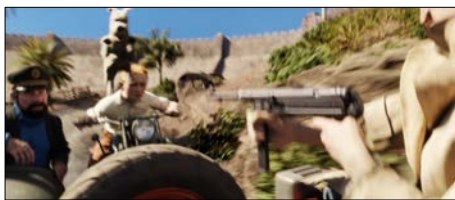
El último ejemplo con el que concluiremos este apartado lleva al límite, aún más si cabe, los conceptos analizados en *Salvar al soldado Ryan*. Se trata, muy probablemente, del seguimiento de cámara más elaborado de toda la carrera de Spielberg, y aparece en una secuencia de acción de *Las aventuras de Tintín: el secreto del unicornio*. De nuevo, es el suspense lo que justifica el mantenimiento de la continuidad, aunque en este caso la animación 3D permite a Spielberg llevar al extremo su filosofía, desarrollando un plano que resultaría casi imposible en imagen real.

La escena nos muestra cómo Tintín, Milú, y el capitán Haddock persiguen al jeep de Sakharine, el villano de la historia, con el objetivo de recuperar los tres pergaminos que muestran la ubicación del tesoro de Rackham el Rojo. Los protagonistas descienden desde el palacio de Ben Salaad hasta la ciudad de Bagghar, en un complejísimo plano de 2 minutos y 26 segundos, absolutamente abarrotado de acción.

El plano se inicia cuando uno de los esbirros de Sakharine carga su ametralladora y apunta hacia los protagonistas (Fig. 4.113). La cámara le sigue hacia la izquierda, en un paneo que acaba mostrándonos la moto pilotada por Tintín, justo cuando Milú salta para defenderse (Fig. 4.114). El perro avanza hasta los asientos delanteros con un *travelling*, pero no logra quitarle a Sakharine los pergaminos (Fig. 4.115). Sin embargo, justo después Tintín aparece por detrás y logra arrebatárselos (Fig. 4.116). El *travelling* sigue a la moto mientras se aleja del jeep, del que Milú logra saltar a tiempo (Fig. 4.117). Los tres protagonistas continúan el descenso evitando al halcón de Sakharine, y acaban entrando en la ciudad de Bagghar, esquivando con dificultad a los viandantes (Fig. 4.118). Tras cruzar a toda velocidad el mercado, Tintín derrapa y cambia de dirección, al encontrarse frente a un tanque que está arrasando un edificio (Fig. 4.119). Los protagonistas aceleran para que el edificio no les alcance, pero el capitán Haddock se queda enganchado en el cañón (Fig. 4.120). Entonces, un bache hace que los tres pergaminos salten por los aires, recuperando Haddock dos de ellos, y atrapando Milú el tercero. Justo después, un golpe separa el sidecar de la moto de Tintín (Fig. 4.121), y la cámara se queda con Haddock, que acaba colgado del cañón y suspendido sobre el vacío (Fig. 4.122). La cámara se le acerca justo cuando empieza a caer, mostrándonos cómo unas cuerdas de la ropa le salvan, al tiempo que acaba metido en un vestido de mujer (Fig. 4.123). Haddock acaba golpeándose contra el suelo, lo que hace que uno de los pergaminos se le escape volando por el aire (Fig. 4.124). La cámara sigue al pergamino, que acaba siendo atrapado por el halcón de Sakharine (Fig. 4.125). Haddock corre tras el rapaz, al tiempo que Tintín aparece por detrás con la moto y Milú desciende con el sidecar por el agua (Fig. 4.126). Los tres tratan de perseguir al halcón, y Haddock se sube aparatosamente en la moto de su amigo (Fig. 4.127). El halcón logra escapar por debajo de un puente (Fig. 4.128), hasta que Milú consigue alcanzarlo (Fig. 4.129) y lo sujeta, al tiempo que Tintín y Haddock tratan de no quedarse atrás (Fig. 4.130).



4.113 *Las aventuras de Tintín...*



4.114 *Las aventuras de Tintín...*



4.115 *Las aventuras de Tintín...*



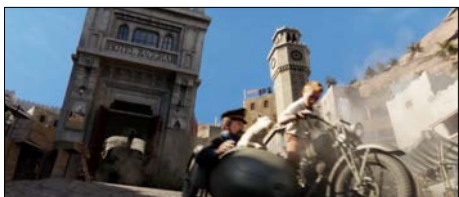
4.116 *Las aventuras de Tintín...*



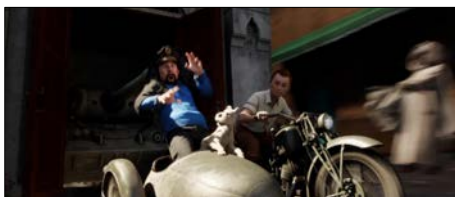
4.117 *Las aventuras de Tintín...*



4.118 *Las aventuras de Tintín...*



4.119 *Las aventuras de Tintín...*



4.120 *Las aventuras de Tintín...*



4.121 *Las aventuras de Tintín...*



4.122 *Las aventuras de Tintín...*



4.123 *Las aventuras de Tintín...*



4.124 *Las aventuras de Tintín...*



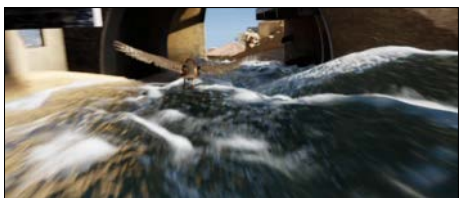
4.125 *Las aventuras de Tintín...*



4.126 *Las aventuras de Tintín...*



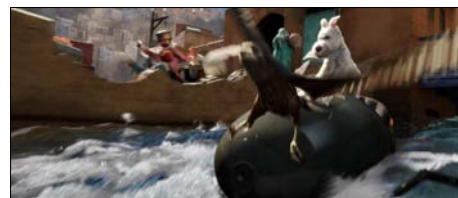
4.127 *Las aventuras de Tintín...*



4.128 *Las aventuras de Tintín...*



4.129 *Las aventuras de Tintín...*



4.130 *Las aventuras de Tintín...*



4.131 Las aventuras de Tintín...



4.132 Las aventuras de Tintín...



4.133 Las aventuras de Tintín...



4.134 Las aventuras de Tintín...



4.135 Las aventuras de Tintín...



4.136 Las aventuras de Tintín...



4.137 Las aventuras de Tintín...



4.138 Las aventuras de Tintín...



4.139 Las aventuras de Tintín...



4.140 Las aventuras de Tintín...



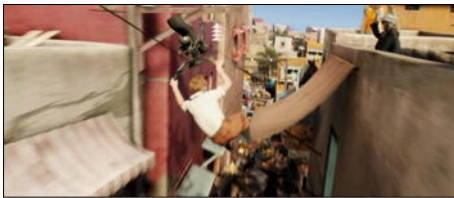
4.141 Las aventuras de Tintín...



4.142 Las aventuras de Tintín...



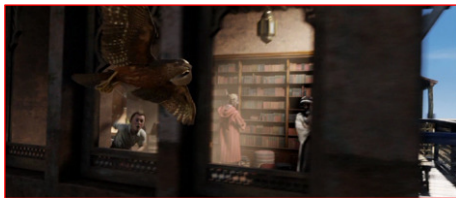
4.143 Las aventuras de Tintín...



4.144 Las aventuras de Tintín...



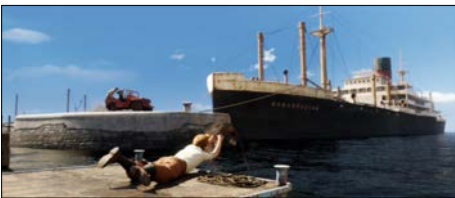
4.145 Las aventuras de Tintín...



4.146 Las aventuras de Tintín...



4.147 Las aventuras de Tintín...



4.148 Las aventuras de Tintín...

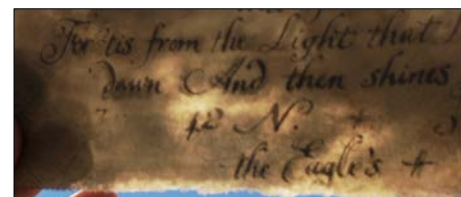
Haddock salta al agua para recuperar el pergamino, pero el halcón consigue escabullirse arrastrando a Milú por el aire (Fig. 4.131), y colándose en el interior de una torre (Fig. 4.132). Mientras el ave revolotea, Haddock entra en el edificio y lo persigue subido a una polea. Justo cuando el halcón y el perro van a escapar por otra ventana, el capitán logra agarrar de la pata a Milú (Fig. 4.133). El pergamino vuelve a quedar en el aire (Fig. 4.134), pero el halcón lo atrapa y sale volando hacia la izquierda, arrastrando a la cámara (Fig. 4.135). Mientras que el rapaz se aleja, el jeep rojo de Sakharine se acerca hasta el primer término. El villano llama la atención de su animal, que vuela hacia su guante (Fig. 4.136). Sin embargo, en ese momento aparece Tintín y se interpone en su camino (Fig. 4.137). La cámara gira en torno al protagonista, y le sigue en la dirección opuesta, cuando retoma la persecución del halcón (Fig. 4.138). Sakharine y sus esbirros salen a toda prisa tras Tintín, sin darse cuenta de que Haddock se está lanzando sobre ellos desde la torre (Fig. 4.139). El capitán cae sobre el capó del jeep y empieza pelearse con los villanos (Fig. 5.140), mientras la cámara desciende para mostrarnos a Tintín, que sigue persiguiendo al halcón en su moto (Fig. 4.141). El protagonista entra en una fábrica de alfombras (Fig. 4.142), y después continúa la persecución por una azotea (Fig. 4.143). Tras chocarse con un muro y destrozarse la moto, logra usar el manillar para deslizarse sobre un cable eléctrico (Fig. 4.144). Tintín salta entonces sobre unas lámparas (Fig. 4.145), y a punto está de alcanzar al rapaz, pero este logra escabullirse de nuevo. El protagonista cae dentro de una biblioteca, y desde allí trata de perseguirlo (Fig. 4.146) hasta acabar lanzándose sobre él desde la terraza del edificio (Fig. 4.147). Tintín consigue atrapar al halcón en el aire, y cae sobre una plataforma flotante, que es arrastrada unos metros hasta revelar el barco de Sakharine (Fig. 4.148). En ese instante, el jeep rojo del villano vuelve a aparecer en el plano. Entonces, después de casi dos minutos y medio de persecución, se produce un corte de montaje. Tintín, que aún sujeta los pergaminos (Fig. 4.149), se da cuenta de que al superponerlos a contraluz se descifra el enigma (Fig. 4.150). Los tres números que aparecen son las coordenadas que indican la posición del tesoro de Rackham el Rojo.

Spielberg, de nuevo, subraya un importante giro narrativo colocándolo al final de un largo plano secuencia. Como hemos podido comprobar, el larguísimo y complejísimo *travelling* lleva las posibilidades de la continuidad y el suspense hasta extremos desorbitados. Spielberg despliega su virtuosismo visual para alargar interminablemente la tensión, pero también para deslumbrar al espectador con su asombrosa maestría formal.

Como hemos podido comprobar una y otra vez a lo largo de este apartado, los movimientos de seguimiento cumplen un papel enormemente importante en los esquemas de realización de Steven Spielberg. Los paneos y *travellings* que acompañan a los personajes, tanto en sus formas más convencionales como en sus usos más excepcionales, son una herramienta visual imprescindible llena de matices denotativos y expresivos.



4.149 *Las aventuras de Tintín...*



4.150 *Las aventuras de Tintín...*

4.151 *Cabiria*4.152 *Cabiria*4.153 *El último* (F. W. Murnau, 1924)

4.3 MOVIMIENTOS ENFÁTICOS

En el tercer apartado de este capítulo dedicado a los desplazamientos de cámara analizaremos detalladamente lo que definiremos como movimientos enfáticos, un tipo de desplazamiento que presenta diferencias sustanciales respecto a los seguimientos estudiados en las páginas anteriores. En los ejemplos que acabamos de exponer, el propósito más básico de los movimientos de cámara era mantener correctamente encuadrados a los personajes, asegurando la estabilidad de la imagen. Esto no sucederá en este nuevo tipo de desplazamientos, donde el encuadre no sólo no se mantiene estable sino que se modifica significativamente.

Podemos definir los movimientos enfáticos como aquellos desplazamientos que alteran la importancia visual de determinados elementos de la escena haciendo que la cámara se acerque, se aleje, o se desplace alrededor de ellos con un propósito dramático. Partiendo de esta definición, cabría distinguir tres tipos de movimientos enfáticos. En primer lugar, los movimientos que definiremos como *acercamientos de cámara*. En este tipo de desplazamientos, la cámara se aproxima progresivamente a un elemento de la acción haciendo que su tamaño en pantalla se incremente. Aumentando la importancia visual de un personaje u objeto en el encuadre, el director señala enfáticamente su relevancia narrativa. Una segunda posibilidad sería el movimiento justamente contrario, el *alejamiento de cámara*. En estos desplazamientos, la importancia visual del elemento encuadrado decrece a medida que la cámara se aleja de él. Este tipo de movimientos, que suelen darse en los planos finales de escenas o películas, aprovechan el sentido de cierre que aporta el alejamiento de la acción²⁶. Finalmente, habría un tercer grupo de desplazamientos de carácter enfático en los que la cámara ni se acerca ni se aleja de los elementos de la escena. En este grupo estarían movimientos de tipo lateral, vertical o circular, donde la cámara se desplace en torno a determinados elementos con un objetivo dramático, pero sin aumentar o reducir su tamaño en el encuadre.

En lo referente a las funciones narrativas generales, si el papel que cumplían los seguimientos de cámara era fundamentalmente denotativo, el rol que desempeñan los movimientos enfáticos resulta claramente expresivo. Los acercamientos o alejamientos buscan alterar el valor dramático de aspectos concretos de la escena, dándoles un tratamiento visual específico, y jerarquizando así la información. En este sentido, ya no se trata de movimientos transparentes y casi invisibles justificados por el desplazamiento de los personajes, sino de estrategias con un mayor grado de artificio, donde se hace mucho más palpable la presencia del narrador.

²⁶ Cabe señalar que en la industria norteamericana los movimientos de acercamiento y alejamiento de la cámara está claramente definidos con los términos *push-in* y *pull-out*, utilizándose también *track-in* y *track-out*, *track-forward* y *track-back*, o *dolly-in* y *dolly-out*. En castellano no parece haber una denominación clara para estos movimientos, por lo que adoptaremos la expresión ‘acercamientos de cámara’ y ‘alejamientos de cámara’.

Los movimientos enfáticos, por otra parte, despliegan una serie de matices técnicos y expresivos cuya evolución histórica merece la pena repasar brevemente, antes de abordar su uso en el cine de Steven Spielberg. Los acercamientos de cámara, en concreto, empiezan a popularizarse en la década de 1910, principalmente a través del film épico *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914). Como ya vimos en el apartado anterior, este film fue pionero en el uso del *travelling*, y una de sus aplicaciones más célebres fue precisamente la realización de acercamientos enfáticos. Un ejemplo muy claro aparece en una de las escenas finales de la película. La reina Sofonisba, tras ingerir veneno, cae muerta ante los ojos de Cabiria y Fulvio (Fig. 4.151). La cámara se acerca entonces lentamente a los protagonistas, aumentando su tamaño en el plano, y subrayando así el dramatismo de sus reacciones (Fig. 4.152). El efecto expresivo resultante es muy poderoso, y Pastrone lo utiliza de forma efectiva en varios momentos del film. Sin embargo, la coordinación de movimientos y argumento no está del todo perfeccionada en estos años, y de las decenas de acercamientos utilizados en *Cabiria*, sólo unos pocos subrayan aspectos relevantes de la acción.

En las décadas siguientes, los movimientos enfáticos evolucionan de forma notable, concretando y ampliando sus funciones y matices. El acercamiento basado en el movimiento de *travelling* es, con diferencia, la estrategia más frecuente. En los años veinte, importantes directores como Abel Gance, F. W. Murnau, Carl T. Dreyer, Dziga Vertov o Alfred Hitchcock utilizan acercamientos muy puntuales para subrayar acciones, reacciones, diálogos y objetos, demostrando que la coordinación entre el movimiento de cámara y el argumento ya es total. Al mismo tiempo, en esta etapa se amplían las posibilidades formales experimentando con la velocidad y la distancia de los acercamientos (Fig. 4.153). Hacia el final de la década podemos encontrar también ejemplos de alejamientos dramáticos, como los planos finales de *Y el mundo marcha* (*The crowd*, King Vidor, 1928), en los que la cámara se aleja de los protagonistas dando un sentido de cierre a la historia.

Entre los años treinta y cincuenta se popularizan nuevas posibilidades, como los acercamientos en plano general al inicio de las escenas, o los espectaculares movimientos de grúa como el que Alfred Hitchcock introduce en *Encadenados* (*Notorious*, 1946, Fig. 4.154-4.155). En los años sesenta destaca el uso del *zoom*, que pese a ser un recurso óptico y no un movimiento de cámara en sentido estricto, permite aumentar el tamaño de los elementos de la escena dando lugar a un efecto expresivo similar. Por otro lado, a partir de los años setenta se empieza a incrementar de forma muy notable el uso de los movimientos enfáticos, especialmente en el *mainstream*. Los acercamientos son cada vez más frecuentes, así como los movimientos circulares o laterales, que en ciertos films dramatizan la acción de forma casi constante. Si en *Cabiria* no llegaban a la decena los acercamientos de cámara dramáticos, en una película del 2001 como *Amelie* se contabilizan hasta ciento veintiocho casos (*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, Jean-Pierre Jeunet, Fig. 4.156).



4.154 *Encadenados*



4.155 *Encadenados*



4.156 *Amelie*

Movimientos enfáticos en el cine de Spielberg

Teniendo en cuenta que Steven Spielberg debuta en el largometraje en la década de 1970 dentro del contexto del cine comercial Hollywoodiense, no resulta sorprendente que los movimientos enfáticos formen parte de su repertorio como realizador. De hecho, como veremos, en su estilo se integran todas las posibilidades técnicas y expresivas que acabamos de repasar en nuestro breve recorrido histórico. En líneas generales, podríamos definir el uso que hace este director de los movimientos enfáticos como narrativamente efectivo y variado, además de estilísticamente coherente, aunque no exento de variaciones y modulaciones específicas.

En lo que se refiere a la frecuencia en su uso, al igual que sucedía con otras técnicas, Spielberg mantiene unos patrones constantes: los desplazamientos enfáticos aparecen en todas y cada una de las películas de su filmografía. Sin embargo, como ya observábamos en las estadísticas presentadas al inicio del capítulo, es también en este tipo de movimientos donde se aprecia de forma más clara una evolución y una modulación de su estilo.

La evolución es evidente si analizamos las películas de forma cronológica. En los films de la década de los setenta la media de acercamientos está en torno a treinta y siete casos por película, mientras que en la década del dos mil diez se aproxima a los ciento treinta y siete acercamientos por film. Los datos presentados revelan que el uso de los movimientos enfáticos aumenta en cada década, una tendencia que David Bordwell señala como algo general en el *mainstream* a partir de los años setenta²⁷.

Por otra parte, los acercamientos revelan también la capacidad de Spielberg para modular su estilo visual según las circunstancias narrativas y el tono dramático de cada film. En películas donde el tema sugiere una aproximación realista, Spielberg reduce notablemente los artificios visuales, y en especial los movimientos enfáticos. El director de fotografía Janusz Kaminski explica este hecho en el tratamiento visual de *Amistad*:

Sólo hay tres movimientos de ‘dolly’ en toda la película: dos acercamientos a Anthony Hopkins y uno al rostro de Djimon [...] Queríamos hacer un tratamiento muy realista, y los grandes movimientos de cámara a menudo pueden alejarse del realismo²⁸.

Un recuento detallado de los planos del film demuestra que no hay sólo tres, sino al menos siete acercamientos de cámara en la película, pero en cualquier caso el número es excepcionalmente bajo, el más reducido de toda la filmografía de Spielberg. Parece claro que a la hora de llevar a imágenes un drama histórico sobre la esclavitud, los cineastas eligen orientar la realización hacia una cierta austeridad expresiva.

²⁷ DAVID BORDWELL: *The way Hollywood tells it*. University of California Press. Berkeley, 2006. p. 146.

²⁸ STEPHEN PIZELLO: “Breaking slavery's chains”. *American Cinematographer*. Vol. 79, nº 1, 1998, p. 40.

El mismo fenómeno se produce en *La lista de Schindler*, donde se utilizan alrededor de veinticinco acercamientos de cámara en un metraje de tres horas y quince minutos. De nuevo, la trascendencia del tema marca el estilo de realización, como declara el propio Spielberg:

Conservar la autenticidad de la historia era demasiado importante como para recurrir a las técnicas comerciales con las que me he ganado mi reputación de director minucioso [...] En esta película saqué un montón de recursos fuera de la caja de herramientas²⁹.

En definitiva, podemos decir que los movimientos enfáticos aparecen en todas y cada una de las películas de Spielberg, pero la evolución de su estilo a lo largo de las décadas y las circunstancias argumentales de cada uno de los films influyen decisivamente en su uso.

Por otro lado, más allá de su frecuencia, es importante señalar la manera en que se distribuyen los distintos tipos de movimientos enfáticos en la obra de Spielberg. De nuevo, la estadística presentada al principio del capítulo nos permite afirmar que los acercamientos de cámara son la estrategia más frecuente, con gran diferencia sobre el resto. Como veremos en las siguientes páginas, aunque los alejamientos y demás desplazamientos enfáticos generan efectos relevantes, resultan extremadamente puntuales.

Dentro de los acercamientos de cámara, por otro lado, podemos distinguir ciertos matices técnicos. La estrategia más habitual para llevarlos a cabo es el *travelling*, ya sea a través de vías, *dolly*, *steadicam* e incluso cámara en mano. Al mismo tiempo, también hay variedad en lo que respecta a las distancias y velocidades empleadas. En los films de Spielberg encontramos desde acercamientos muy prolongados hasta otros extremadamente cortos, y desde movimientos lentos y solemnes hasta aproximaciones vertiginosas. Finalmente, merecen cierta atención los acercamientos basados en *zooms*, que pese a no ser movimientos de cámara como tales, hemos incluido en este grupo por cumplir funciones similares. El *zoom* es utilizado con bastante frecuencia para acercamientos enfáticos en films de principios de los setenta como *El diablo sobre ruedas* y *Loca evasión*, rodados en un momento en que este recurso aún resultaba popular. A partir de *Tiburón*, su uso pasa a ser extremadamente puntual, y aparece de forma casi exclusiva para resolver inconvenientes técnicos. Sólo en *Munich* se recupera como cita estilística, por ser un film ambientado precisamente en los setenta.

Para finalizar, cabe destacar que la relación entre los movimientos enfáticos y la narración argumental es enormemente estrecha en el cine de Spielberg. Como veremos a continuación, estos movimientos subrayan una y otra vez acciones, reacciones, escenas, personajes, objetos o diálogos relevantes, creando un entramado expresivo que interviene de forma decisiva en la percepción de la historia por parte del espectador.

²⁹ JOHN H. RICHARDSON. "Steven's choice". *Premiere*, Enero 1994. En LESTER D. FRIEDMAN Y BRENT NOTBOHM: *Steven Spielberg. Interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. p. 161.

DISTRIBUCIÓN DE MOVIMIENTOS ENFÁTICOS – *PARQUE JURÁSICO*

Tipos de situaciones dramáticas	Acercamientos con <i>travelling</i>	Acercamientos con <i>zoom</i>	Otros movimientos	Alejamientos	Planos totales
Personajes	5	0	0	0	5
Objetos	8	5	1	0	14
Acciones	45	2	4	0	51
Reacciones	36	0	0	0	36
Diálogos	23	0	2	0	25
Escenas	3	0	2	1	6
Planos totales	120	7	9	1	137

Para comprender de forma detallada cómo funcionan los movimientos enfáticos en el cine de Spielberg, en las siguientes páginas analizaremos en profundidad su uso en una película concreta: *Parque jurásico*. Este film se caracteriza por una utilización abundante y variada de este tipo de recursos, por lo que nos será muy útil para examinar los matices técnicos y narrativos más sobresalientes.

De nuevo, el análisis estadístico nos ayudará a evaluar el funcionamiento general de esta estrategia. En el cuadro incluido sobre estas líneas aparece analizada la distribución global de los movimientos enfáticos en *Parque jurásico*, tanto en sus aspectos narrativos como en sus matices técnicos. Por una parte, diferenciamos los movimientos según la técnica empleada y el sentido del desplazamiento. De este modo, comprobamos cómo los acercamientos con *travelling* son efectivamente el recurso mayoritario, con ciento veinte casos, mientras que los acercamientos basados en *zooms* aparecen solamente en siete ocasiones. Los movimientos de tipo lateral, vertical o circular se dan en nueve planos, mientras que contabilizamos en todo el film un único alejamiento de cámara.

Por otro lado, en lo referente al contenido dramatizado, hemos definido seis tipos de elementos y situaciones concretas que engloban el papel expresivo de estos desplazamientos en el film. La dramatización de personajes, objetos, acciones, reacciones, diálogos o escenas constituirán el objetivo básico de los movimientos enfáticos en *Parque jurásico*, pero también en los restantes films de Spielberg. Como iremos detallando a lo largo del análisis, la diferente distribución de los movimientos en estos seis grupos tendrá mucho que ver con las condiciones argumentales generales, pero también con los aspectos específicos de cada género.

Iniciaremos el recorrido por los movimientos enfáticos de *Parque jurásico* repasando de forma minuciosa las cinco primeras escenas de la película. Estas escenas, que corresponden aproximadamente a los quince primeros minutos de narración, introducen una enorme cantidad de información argumental, presentando las principales tramas y subtramas del film, así como muchos de los protagonistas y antagonistas.

La primera escena, que tiene lugar en la Isla Nublar, muestra cómo el personal del parque espera la llegada de uno de los dinosaurios más peligrosos, el velociraptor. Las cinco primeras tomas del film, dos planos fijos y tres paneos leves, muestran cómo se aproxima la jaula que transporta al animal, y cómo los operarios del parque, convenientemente armados, esperan nerviosos. Entonces, en el sexto plano, Spielberg introduce el primer acercamiento de cámara. Un movimiento de *travelling* se aproxima lentamente al personaje de Muldoon, mostrándolo por primera vez y subrayando su importancia visual (Fig. 4.157-4.158). El personaje, responsable de la seguridad del parque, tendrá un papel relevante a lo largo de la historia, por lo que resulta dramáticamente coherente que Spielberg lo distinga del resto de los operarios con un movimiento de cámara.

La escena continúa, y la jaula del velociraptor es transportada en grúa hasta la entrada de un recinto de seguridad, donde deberán introducir al animal. Con la mayor cautela, los operarios encajan la jaula en la puerta de entrada del recinto. Entonces, un operario se acerca a abrir la compuerta de la jaula para culminar el traslado. Spielberg, en ese momento, vuelve a poner en juego los acercamientos de cámara, esta vez para incrementar el suspense subrayando dos acciones concretas. Un primer acercamiento marca el momento en que el operario se acerca la jaula, y otro el instante en que empieza a levantar la compuerta (Fig. 4.159). Ambos movimientos de cámara, en este contexto de suspense, indican con claridad que las acciones del operario son tan relevantes como peligrosas.

El peligro se confirma cuando, antes de que termine de abrir la compuerta, el velociraptor embiste con fuerza, separando la jaula de la entrada. El operario cae al suelo, y el animal le ataca violentamente. El resto de trabajadores acuden en su ayuda, y los acercamientos vuelven a subrayar, en dos ocasiones, cómo Muldoon trata de ayudarlo sin éxito (Fig. 4.160). La escena termina, sugiriendo la muerte inevitable del operario.

Esta primera secuencia nos permite constatar cómo los movimientos enfáticos intervienen de forma decisiva a la hora de jerarquizar la información y subrayar el suspense. Al mismo tiempo, explican también la distribución que sugiere nuestra estadística. En *Parque jurásico*, cincuenta y un movimientos enfáticos remarcan acciones, lo cual resulta lógico al ser un film repleto de escenas de violencia física. De la misma manera, sólo cinco movimientos dramatizan personajes en el momento de su presentación, algo que tiene sentido si tenemos en cuenta que el número de protagonistas, en cualquier film, suele ser reducido.



4.157 *Parque jurásico*



4.158 *Parque jurásico*



4.159 *Parque jurásico*



4.160 *Parque jurásico*

4.161 *Parque jurásico*4.162 *Parque jurásico*4.163 *Parque jurásico*4.164 *Parque jurásico*4.165 *Parque jurásico*4.166 *Parque jurásico*

La segunda escena de la película traslada la acción a un nuevo escenario, una mina de ámbar en la República Dominicana. Gennaro, el representante de los inversores del parque, visita la mina para expresar las dudas de sus clientes tras la muerte del operario. Pero mientras habla con el jefe de la excavación, unos trabajadores realizan un importante hallazgo.

Gennaro y el jefe entran en la mina para examinar la piedra de ámbar recién encontrada, momento en el que Spielberg vuelve a introducir un acercamiento de cámara. El jefe de la excavación sostiene la piedra, pidiendo a sus trabajadores que le iluminen con sus cascos (Fig. 4.161). Entonces, la cámara empieza a acercarse lentamente al personaje, que muestra su entusiasmo por el descubrimiento (Fig. 4.162). Pero la cámara no se detiene en su reacción, y el acercamiento continúa hacia la derecha, centrándose ahora en la piedra de ámbar. Al *travelling* se le suma un acercamiento de *zoom* en el tramo final, que nos descubre un mosquito fosilizado en el interior del ámbar (Fig. 4.163). La importancia del mosquito en la historia es crucial, ya que extrayendo la sangre de su interior es como los científicos de 'Jurassic Park' logran clonar a los dinosaurios. El acercamiento, de esta manera, subraya de una manera visualmente impactante la importancia de un objeto narrativamente fundamental.

El movimiento, por otra parte, alcanza en este caso una complejidad formal mayor que en los anteriores ejemplos. Con un solo acercamiento, Spielberg es capaz de subrayar tanto el objeto como la reacción que produce en el personaje. Este movimiento, por otro lado, suma al aspecto enfático un cierto componente de revelación, al mostrar características del objeto inapreciables en el plano general. Por último, el uso del *zoom* en su parte final resulta representativo de su presencia en la película, donde tiene un papel más técnico que estético. Spielberg suele recurrir al *zoom* en acercamientos a objetos muy pequeños, donde la aproximación física del *travelling* no le permite llegar a distancias extremadamente cortas. En resumen, este acercamiento demuestra que pese a tratarse de una estrategia formal relativamente sencilla y sin gran diversidad de matices, Spielberg es capaz de desplegar un cierto grado de complejidad técnica en su uso. Cabe señalar, por último, que la dramatización de objetos se asemeja a la de los personajes en que su número es relativamente reducido. En *Parque jurásico*, sólo catorce objetos son dramatizados a través de movimientos enfáticos a lo largo de toda la película.

En la tercera escena del film la historia vuelve a cambiar de escenario, esta vez para presentarnos al Dr. Alan Grant y a su pareja, la paleobotánica Ellie Sattler. Los dos protagonistas están trabajando en una excavación, y acaban de descubrir un nuevo esqueleto de dinosaurio. Spielberg, en esta escena, utiliza en seis ocasiones los movimientos enfáticos para subrayar objetos, pero también reacciones y diálogos. El primer ejemplo se produce cuando Ellie observa la pantalla donde aparecen los huesos recién descubiertos. Un sutil acercamiento de cámara acompaña la frase de Sattler: “Contracción *post mortem* de los ligamentos posteriores del cuello. ¿Un velociraptor?” (Fig. 4.164). La mención al velociraptor, uno de los dinosaurios más peligrosos de la película, y al que los protagonistas se enfrentarán más adelante, hace que sus palabras cobren una especial relevancia.

El Dr. Grant confirma enseguida el tipo de animal del que se trata, y comenta entonces sus semejanzas físicas con las aves. Cuando el equipo se toma a broma sus afirmaciones, el paleontólogo expone su teoría, y otro breve acercamiento dramatiza sus palabras. La cámara se aproxima a Grant mientras sostiene que “es posible que los dinosaurios se parezcan más a las aves de hoy que a los reptiles” (Fig. 4.165). El parecido de los dinosaurios con las aves será una hipótesis cuya veracidad Grant podrá comprobar en persona más adelante. Los dos ejemplos nos muestran cómo los movimientos enfáticos pueden potenciar eficazmente diálogos importantes. En veinticinco ocasiones a lo largo de la película, el movimiento de cámara subrayará premisas relevantes, monólogos emotivos o frases cómicas.

De igual manera, las reacciones de los personajes pueden ser subrayadas enfáticamente. En la misma escena, un niño se burla de la ferocidad del velociraptor, y Grant le explica con detalle cómo este animal le atacaría hasta devorarlo. Sus palabras provocan una reacción de resignación en Ellen, que es subrayada por otro leve acercamiento (Fig. 4.166). El movimiento sugiere la subtrama emocional que se desarrollará a lo largo del film: Mientras Grant no es capaz de soportar a los niños, a Ellen, su pareja, le gustaría ser madre. La dramatización de reacciones es un recurso muy relevante, utilizado en treinta y seis ocasiones en *Parque jurásico*.

La cuarta escena, ubicada en la misma excavación, vuelve a usar los movimientos enfáticos de formas conocidas. Un acercamiento presenta a John Hammond, el multimillonario dueño del parque (Fig. 4.167), y otro recalca la premisa de la película. La cámara se acerca lentamente a Hammond mientras dice: “Tengo una isla en Costa Rica. He conseguido que el gobierno me la alquile, y durante los últimos cinco años he estado creando una reserva biológica” (Fig. 4.168). La quinta escena de este bloque, por último, presenta con un acercamiento a Nedry, el villano de la historia, mientras que otro movimiento subraya la revelación de su plan. Un *travelling* circular rodea a Nedry y a Dogson cuando éste le entrega un maletín con 750.000 dólares, el pago por robar los embriones de dinosaurios del parque, donde trabaja como informático (Fig. 4.169-4.170).



4.167 *Parque jurásico*



4.168 *Parque jurásico*



4.169 *Parque jurásico*



4.170 *Parque jurásico*



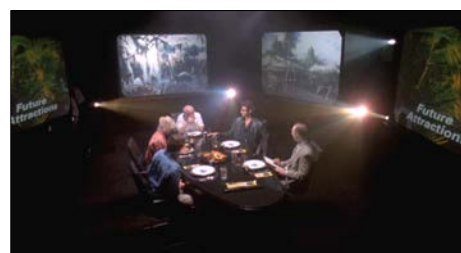
4.171 *Parque jurásico*



4.172 *Parque jurásico*



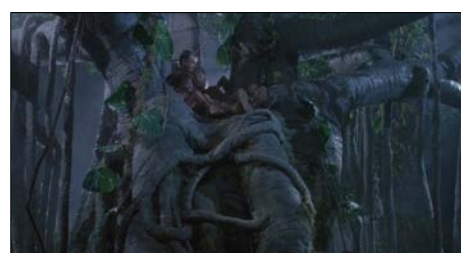
4.173 *Parque jurásico*



4.174 *Parque jurásico*



4.175 *Parque jurásico*



4.176 *Parque jurásico*

Como hemos podido comprobar en las cinco escenas analizadas, los movimientos enfáticos intervienen de forma determinante en la narración, relacionándose muy estrechamente con los puntos clave del argumento, y desplegando matices variados en lo referente a la duración, velocidad y trayectoria de los movimientos. Como veremos a continuación, en los siguientes bloques narrativos del film se emplearán patrones similares, y la evolución de la historia irá marcando los aspectos a destacar.

Tras el segmento introductorio analizado, se inicia un largo tramo de la película en el que los protagonistas llegan al parque y visitan sus instalaciones. Grant y Sattler, contratados por Hammond para dar su visto bueno al proyecto, se unen a Gennaro y a Ian Malcolm, otro destacado investigador. La expedición la completan Lex y Tim, los nietos de Hammond, cuya participación será útil para la subtrama emocional del film. Durante este segundo bloque de la película, buena parte de los movimientos enfáticos se centran en las reacciones de los personajes, que manifiestan su asombro y admiración por la tecnología y los animales del parque. Un ejemplo es el largo acercamiento que enfatiza la reacción de Grant al descubrir el primer dinosaurio (Fig. 4.171-4.173).

Por supuesto, en este bloque también hay lugar para subrayar otros aspectos de la escena, entre ellos los diálogos. El monólogo de Malcolm en el que avisa del peligro de intentar controlar la naturaleza es enfatizado a través de un acercamiento de cámara, que sirve para instalar con mayor fuerza visual uno de los temas generales del film. Por otra parte, hay movimientos que resultan menos determinantes, como los que dramatizan escenas en su conjunto. Por ejemplo, un sutil movimiento circular enfatiza un plano general en el que los protagonistas conversan relajadamente (Fig. 4.174). En este caso, el director no remarca un aspecto argumental concreto, sino que dramatiza la escena en su conjunto. Este tipo de movimientos son poco frecuentes en Spielberg, y en *Parque jurásico* sólo se dan seis casos.

El tercer gran bloque de la película se inicia con un giro determinante del guion. Nedry, el informático, desactiva temporalmente la seguridad del parque para llevarse los embriones de dinosaurio sin que le detecten. Pero su plan fracasa, y no logra volver para reactivar la seguridad, dejando a los protagonistas a expensas de los dinosaurios. Durante este tramo del film, los acercamientos se centran de forma especial en acciones y reacciones.



4.177 *Parque jurásico*



4.178 *Parque jurásico*



4.179 *Parque jurásico*

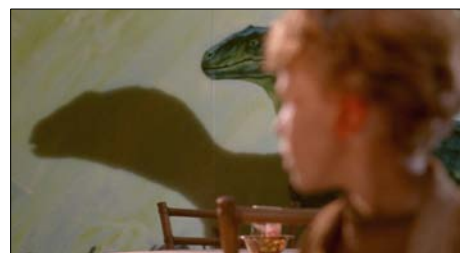
La primera secuencia de acción con el T-Rex es un buen ejemplo de ello. Cuando el dinosaurio ataca a los protagonistas, los acercamientos subrayan fundamentalmente reacciones de sorpresa y de pánico, así como diversas acciones llenas de suspense. El temblor del agua en un vaso de plástico, la torpeza de Lex encendiendo una linterna, o el ataque brutal del tiranosaurio al coche de los niños son acciones dramatizadas por los acercamientos. Acciones y reacciones vuelven a tener protagonismo en la siguiente secuencia de acción, en la que Nedry muere a manos de un dilophosaurio.

Tras otras dos secuencias de acción más breves, la tensión de la película se relaja, y Spielberg introduce el único alejamiento dramático del film. Alan Grant, tras salvar a Tim y a Lex en varias ocasiones, conduce a los niños hasta la copa de un árbol para protegerse y pasar la noche. Los terribles peligros a los que han sobrevivido juntos han conseguido estrechar sus lazos, por lo que al irse a dormir los niños se acurrucan junto a Grant, y éste acepta rodearlos con sus brazos (Figs. 4.175). Entonces, la cámara se separa progresivamente de los personajes, reduciendo su tamaño en el plano y dándole un sentido conclusivo a la escena (Figs. 4.176). La relación conflictiva entre Grant y los niños ha terminado.

El último tramo del film, que se inicia al día siguiente, nos muestra cómo los personajes vuelven a enfrentarse a los dinosaurios, logran reunirse de nuevo y acaban huyendo del parque. Los acercamientos vuelven a subrayar diálogos, como las instrucciones que da Hammond a Sattler para reiniciar el sistema, pero también objetos, como el rifle que abandonada Grant tras agotar los cartuchos. Las acciones y reacciones copan las secuencias de acción, a veces con movimientos formalmente sofisticados. Cuando Sattler reinicia los sistemas, un acercamiento muestra cómo se encienden las luces (Fig. 4.177) y cómo Ellie reacciona eufórica (Fig. 4.178), hasta que la repentina entrada en cuadro de un raptor cambia drásticamente las tornas (Fig. 4.179). Otro acercamiento muy elaborado se produce minutos después, cuando aparece la sombra de un raptor detrás de Tim, estableciendo un curioso juego visual con la pared (Fig. 4.180-4.181). Cuando el acercamiento se detiene, un giro del rostro del niño y un cambio de foco revelan su reacción asustada (Fig. 4.182). Finalmente, en la última escena de la película, los protagonistas escapan de la isla en helicóptero. En el antepenúltimo plano del film, un acercamiento a Grant marca su reacción satisfecha cuando ve volar a un pájaro en libertad sobre el océano.



4.180 *Parque jurásico*



4.181 *Parque jurásico*



4.182 *Parque jurásico*

4.183 *Hook*4.184 *Indiana Jones y la última cruzada*4.185 *Hook*4.186 *Salvar al soldado Ryan*4.187 *El color púrpura*

El análisis de los movimientos enfáticos más relevantes de *Parque jurásico* nos demuestra que este tipo de desplazamientos cumplen funciones destacadas en la narración, y que mantienen un vínculo verdaderamente estrecho con el argumento. La cámara, al puntuar visualmente distintos aspectos de la escena, crea un entramado expresivo que se ajusta perfectamente a los giros y momentos clave de la historia. Por supuesto, los usos descritos en *Parque jurásico* aparecen también en el resto de la filmografía del director. Aunque, como ya hemos visto, la frecuencia de estos movimientos varía mucho dependiendo de cada película y de cada etapa, las situaciones destacadas son esencialmente las mismas. En todas las películas de Spielberg, los movimientos enfáticos subrayan acciones, reacciones, diálogos, personajes, objetos y escenas en general.

Las reacciones de los personajes, por ejemplo, es uno de los aspectos que más frecuentemente son dramatizados por este tipo de movimientos, generalmente a través de acercamientos de cámara y aproximándose hasta planos cortos. El tipo de reacciones subrayadas en cada película resulta extremadamente variado. El asombro de Elliot al ver por primera vez al alienígena en *E.T. El extraterrestre*, el pánico de Lou Jean cuando Clovis recibe un disparo mortal en *Loca evasión* o la sorpresa de Wendy al descubrir que Peter es un pirata de los negocios en *Hook* son enfatizados a través de acercamientos de cámara (Fig. 4.183). El predominio de ciertas reacciones, como ya hemos visto, tiene mucho que ver con el género y las características de cada película. Reacciones de miedo o asombro son frecuentemente dramatizadas en films de ciencia ficción como *La guerra de los Mundos*, *Encuentros en la tercera fase* o *E.T. El extraterrestre*, pero también en películas que presentan temibles peligros del mundo real, como *Tiburón* o *El diablo sobre ruedas*. En dramas como *El color púrpura*, sin embargo, las reacciones que cobran un mayor protagonismo a lo largo del film son de entusiasmo, alegría, inquietud, decepción, tristeza u odio.

Otro tipo de acercamiento narrativamente interesante y no vinculado a una emoción tan concreta es aquel que subraya la reacción de un personaje en el momento en que se le ocurre una idea. Por ejemplo, en *Indiana Jones y la última cruzada*, un travelling de acercamiento destaca cómo Henry Jones ha tenido una ocurrencia, aunque desconocemos cuál (Fig. 4.184). Instantes después, vemos cómo logra derribar un avión asustando a las gaviotas con su paraguas. En otros casos, la idea subrayada por el acercamiento puede ser incluso un punto de giro de la película. En *Hook*, un movimiento enfático marca el momento en que Peter Banning, al observar un antiguo dedal, empieza a recordar su pasado como Peter Pan (Fig. 4.185).

Por otra parte, los movimientos enfáticos dedicados a subrayar acciones también son muy frecuentes en toda la filmografía de Spielberg. Como ya veíamos en *Parque jurásico*, este tipo de movimientos aparecen de forma más habitual en secuencias de pelea, por lo que suelen ser más comunes en géneros que incluyan este tipo de escenas.



4.188 *Salvar al soldado Ryan*



4.189 *Salvar al soldado Ryan*



4.190 *Salvar al soldado Ryan*

De este modo, un acercamiento puede subrayar cómo Indiana Jones es obligado a beber veneno en *Indiana Jones y el templo maldito*, y otro puede incrementar el suspense en un tiroteo de *Salvar al soldado Ryan* (Fig. 4.186). En cualquier caso, todas las acciones no tienen por qué ser violentas. El acercamiento a la mano de Roy cuando dibuja obsesivamente una montaña en *Encuentros en la tercera fase* es un ejemplo de ello.

Por otra parte, también son frecuentes los movimientos enfáticos que subrayan determinados objetos. Esto es particularmente evidente en películas como *Hook*, donde los acercamientos destacan elementos dramáticamente relevantes como el móvil de Peter, el libro de la abuela Wendy, o el reloj de Jack. Lo mismo sucede a lo largo de la saga de Indiana Jones, plagada de objetos argumentalmente reseñables, como el ídolo inca, la cruz de Coronado, la tablilla del grial o la calavera de cristal, todos ellos remarcados mediante acercamientos de cámara. En otros casos, el motivo de su dramatización visual tiene un valor especialmente simbólico, como es el caso de la maceta de flores que representa al alienígena en *E.T. El extraterrestre* o el buzón vacío que recuerda la falta de noticias de Nettie en *El color púrpura* (Fig. 4.187). En *Salvar al soldado Ryan*, la dramatización de un objeto llega incluso a anticipar la premisa fundamental del film. Un movimiento de cámara muestra a los soldados fallecidos en la playa de Normandía (Fig. 4.188), hasta centrarse en uno de ellos (Fig. 4.189), resaltando el apellido escrito en su mochila (Figs. 4.190). El acercamiento anticipa visualmente la trama del film: la muerte de los tres hermanos Ryan hará que unos soldados americanos vaya a rescatar al cuarto.

La presentación de los personajes, uno de los aspectos de la narración que Spielberg suele dramatizar más frecuentemente, también es la base de muchos movimientos enfáticos. Los acercamientos de cámara sirven para mostrar por primera vez al anciano indio en *Indiana Jones y el templo maldito*, a Ted Baker en *Always*, a Lacombe en *Encuentros en la tercera fase*, a Teddy en *Inteligencia artificial* o a Quint en *Tiburón*. En *La guerra de los mundos*, esta misma estrategia alcanza un nivel mayor de espectacularidad, con un plano que parte de una vista general del muelle (Fig. 4.191), se centra en una grúa (Fig. 4.192) y acaba revelándonos al protagonista, Ray Ferrier (Fig. 4.193).



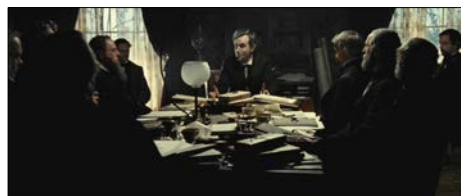
4.191 *La guerra de los mundos*



4.192 *La guerra de los mundos*



4.193 *La guerra de los mundos*

4.194 *Lincoln*4.195 *La terminal*4.196 *Munich*4.197 *Hook*4.198 *Hook*

Otro de los aspectos subrayados en muchas ocasiones por los movimientos enfáticos en las películas de Spielberg son los diálogos. Entre los muchos ejemplos de su filmografía hay casos muy variados, desde frases breves hasta largos discursos dramatizados en acercamientos lentos y prolongados. Estos últimos, en ocasiones, transmiten información de gran valor emocional, y su extensión los convierte en planos de larga duración, con las consiguientes cualidades expresivas ya mencionadas. Por ejemplo, el largo monólogo de *Tiburón* en el que Quint explica su dramática experiencia con los tiburones en la Segunda Guerra Mundial, utiliza lentos acercamientos de cámara para incrementar la tensión. De la misma manera se usan los acercamientos en el dramático monólogo de *La lista de Schindler* en que Helen Hirsch explica los maltratos de Amon Goeth.

En otras ocasiones, los acercamientos prolongados pueden subrayar la implantación de premisas relevantes de la película, como ya veíamos en *Parque jurásico*. Al inicio de 1941, un *travelling* de acercamiento subraya la intención de los japoneses de destruir Hollywood para acabar con la moral estadounidense. En *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*, otro acercamiento dramatiza la conversación de Mutt e Indiana en el bar, cuando se plantean la búsqueda de El Dorado. En *Lincoln*, el largo y complejo discurso del presidente explicando a sus colaboradores la necesidad de aprobar la decimotercera enmienda es remarcado con dos largos acercamientos de más de un minuto de duración (Fig. 4.194).

Finalmente, los movimientos enfáticos son utilizados también por Spielberg en un último sentido, el de generar interés dentro de escenas de forma general. En ciertas ocasiones, el director introduce acercamientos en planos amplios, normalmente al principio de las escenas, para dramatizar de forma sutil el contenido global del plano. De esta manera se muestra la escena de Indiana Jones en un bar tras la muerte de Marion en *En busca del arca perdida*, la primera conversación entre Oskar y Amon en *La lista de Schindler* o la reunión nocturna de los trabajadores del aeropuerto en *La terminal* (Fig. 4.195). En todos estos casos, el acercamiento de cámara no dramatiza un aspecto concreto de la escena sino su contenido general. Esta estrategia, pese a no ser muy frecuente en el cine de Spielberg, aparece en forma de casos aislados en algunas de sus películas.

Por otra parte, en lo que se refiere a las técnicas del movimiento, el acercamiento basado en *travellings* sigue siendo la estrategia mayoritaria en el conjunto de la filmografía de Spielberg. Salvo en los casos anteriormente mencionados de *El diablo sobre ruedas*, *Loca evasión* y *Munich*, donde el uso del *zoom* resulta bastante habitual, en el resto de películas esta estrategia es muy poco frecuente, y se utiliza casi siempre por cuestiones técnicas, generalmente para resolver acercamientos a objetos de pequeño tamaño, como sucedía en *Parque jurásico*. Por otro lado, cabe dedicar también unas palabras a los movimientos enfáticos que no se encuadran dentro de los acercamientos de *travelling* o *zoom*.

Como ya hemos sugerido, Spielberg utiliza de vez en cuando movimientos laterales, circulares y verticales con una intención enfática, y con efectos igualmente dramáticos. En *Munich*, por ejemplo, una tensa conversación entre Avner y su informante adquiere un mayor suspense gracias a un lento *travelling* de derecha a izquierda (Fig. 4.196). El *travelling*, siguiendo un recorrido paralelo a la escena, aporta un tratamiento visual distintivo sin necesidad de acercarse a los personajes. También aparecen de vez en cuando en sus películas los movimientos de tipo circular, como los utilizados en *Minority report* para rodear a John Anderton cuando maneja las pantallas de Pre-Crimen. La trayectoria circular de la cámara, al mantenerse a la misma distancia del personaje, puede dramatizar también cualquier aspecto de la acción sin aumentar su tamaño en el plano.

Finalmente, también son incorporados en este sentido los movimientos verticales, como podemos comprobar en una escena de *Hook*. Hacia el final del emotivo discurso de Peter Banning sobre la abuela Wendy, la cámara se desplaza lentamente en vertical, de arriba a abajo (Figs. 4.197-4.198). De nuevo, sin que el tamaño del personaje se altere en pantalla, el movimiento aporta un tratamiento especial a la situación. Tanto los movimientos laterales como los circulares o verticales le ofrecen a Spielberg un rango mayor de matices a la hora de dramatizar enfáticamente la acción.

Por último, debemos mencionar también el uso de los alejamientos de cámara dramáticos. Estos movimientos, que en el apartado siguiente distinguiremos de los alejamientos descriptivos, tienen como objetivo relajar la tensión argumental al reducir el tamaño de los elementos de la escena. Spielberg los utiliza puntualmente, tanto al final de ciertas secuencias como de películas completas. En *El diablo sobre ruedas*, un alejamiento marca el momento en que David se duerme en el coche después de la extenuante persecución. En *War horse*, otro alejamiento subraya el final de la emotiva escena en que dos soldados enemigos colaboran para liberar de los alambres a Joey (Fig. 4.199-4.200). Este sentido conclusivo es aún más claro cuando los alejamientos aparecen en el último plano del film. En *Minority report*, un larguísimo alejamiento pasa de un plano medio de los pre-cogs hasta una amplísima vista general de la isla donde vivirán reclusos (Figs. 4.201). En *Atrápame si puedes*, la conversación final entre Frank y Carl (Fig. 4.202) da lugar a un extenso alejamiento por las oficinas del FBI en las que el protagonista continuará trabajando (Fig. 4.203). El movimiento, además de aportar un sentido conclusivo al último plano, sugiere la integración de Frank en la sociedad.

A lo largo de todo este apartado hemos analizado con detalle las funciones y matices formales de los movimientos enfáticos en el cine de Spielberg. Como hemos podido comprobar, a pesar de su relativa sencillez, este tipo de desplazamientos cumplen un papel muy relevante en el desarrollo narrativo, y aportan efectos que intervienen de forma poderosa en la percepción global de las películas por parte del espectador.



4.199 *War horse*



4.200 *War horse*



4.201 *Minority report*



4.202 *Atrápame si puedes*



4.203 *Atrápame si puedes*



4.204 *Panorama du Grand Canal...*



4.205 *Aladino ou la lampe merveilleuse*



4.206 *Aladino ou la lampe merveilleuse*

4.4 MOVIMIENTOS DESCRIPTIVOS

El tercer tipo de movimientos de cámara que analizaremos serán los movimientos descriptivos, cuya naturaleza y funciones son muy distintas a las de los grupos de desplazamientos estudiados hasta ahora. Hemos definido los movimientos descriptivos de forma general como aquellos desplazamientos cuya función es introducir en el encuadre nueva información visual, con el objetivo de resaltar su importancia narrativa mediante la alteración de la composición del plano.

Esta definición, como podemos ver, establece notables diferencias con los movimientos anteriormente expuestos. En los seguimientos de cámara, la función de los desplazamientos era acompañar a los personajes por la escena, manteniendo su lugar predominante en la composición. Su objetivo, por tanto, no era introducir información nueva sino mantener la relevancia visual de la información ya expuesta. En muchos seguimientos, pese a todo, se introducían inevitablemente nuevas parcelas de espacio, aunque no llegaban a adquirir relevancia visual. En la mayoría de los seguimientos estudiados, el espacio que rodeaba al personaje cambiaba notablemente durante el movimiento, pero su aparición tenía un carácter completamente secundario, al no obtener relevancia compositiva.

Igualmente evidentes son las diferencias entre los movimientos descriptivos y los enfáticos, que tampoco se caracterizan por introducir nueva información. Los acercamientos de cámara, de hecho, estrechan el tamaño del plano aproximándose a ciertos elementos de la escena, de forma que no sólo no introducen espacios nuevos, sino que reducen notablemente el perímetro de la acción. En el caso de los alejamientos enfáticos es algo diferente, ya que eventualmente pueden introducir información visual novedosa, aunque ésta no llegue a adquirir relevancia narrativa, al ser la desdramatización el objetivo principal de esos alejamientos. Como veremos más adelante, será importante establecer las diferencias de matiz que presentan los alejamientos enfáticos y los descriptivos.

En resumen, podemos decir que los movimientos descriptivos se presentan como un tipo de desplazamiento específico, caracterizado no sólo por introducir información nueva en el encuadre, sino por alterar la composición otorgándole importancia narrativa a la misma.

De este modo, la naturaleza de estos desplazamientos puede encuadrarse dentro del ámbito de las funciones expresivas, como ya sucedía con los movimientos enfáticos. Al describir o revelar un elemento, la cámara le concede un tratamiento visual distintivo, diferenciándolo dramáticamente. En los movimientos descriptivos, al igual que en los enfáticos, la cámara se desplaza de forma independiente de la acción, evidenciando la voluntad narrativa del director. Por otra parte, los movimientos descriptivos ofrecen una variedad de posibilidades formales mucho mayor que los enfáticos, como comprobaremos al repasar su trayectoria y evolución.

De todos los desplazamientos de cámara, los movimientos descriptivos son probablemente los primeros en aparecer. A mediados de la década de 1890, poco después de la invención de la cinematografía, ciertos operadores empiezan a colocar la cámara sobre vehículos, dando lugar a los primeros desplazamientos. Alexandre Promio, acreditado generalmente como el primer cineasta en filmar de este modo, rueda desde barcos, trenes o góndolas, como en la célebre pieza *Panorama du Grand Canal pris d'un bateau* (1896, Fig. 4.204). Al avanzar por el canal, la cámara introduce en pantalla nuevas parcelas de espacio, cumpliendo así una función claramente descriptiva, aunque dentro de un contexto documental.

A principios del s. XX, la aparición de trípodes con cabezales giratorios introducen nuevas posibilidades en los movimientos descriptivos, a través de los paneos. En *Aladino ou la lampe merveilleuse* (Albert Capellani, 1906), por ejemplo, el protagonista llega hasta una cámara secreta, y a medida que avanza hacia la derecha, un paneo le acompaña (Fig. 4.205). El movimiento acaba revelando una lámpara dorada, alojada en una hornacina (Fig. 4.206). La irrupción gráfica de la lámpara mágica resulta sorprendente y expresiva al ser introducida por el movimiento. El seguimiento que se acaba transformando en movimiento descriptivo y revela un elemento sorprendente será una estrategia fundamental de la realización.

La década de 1910 aporta innovaciones muy relevantes, como el uso descriptivo del *travelling*, que ya en *Cabiria* ofrece ejemplos significativos. También se dan en esta década los primeros alejamientos de cámara de revelación. En *Wild and wooly* (John Emerson, 1917), por ejemplo, la cámara se aleja para revelar que un vaquero sentado en una tienda de campaña es en realidad un fanático del Oeste dentro de su apartamento.

En los años veinte, década de gran experimentación en el movimiento, se sigue profundizando en todas estas posibilidades, y aparecen los primeros desplazamientos descriptivos de grúa, una tendencia que alcanzará aún mayor espectacularidad en los años treinta. En un célebre plano de *Lo que el viento se llevó* (*Gone with the wind*, Victor Fleming, 1939), el director empieza encuadrando a la protagonista (Fig. 4.207), y la sigue hacia la izquierda a la vez que la cámara se eleva, revelando espectacularmente los cientos de heridos tumbados en el suelo (Fig. 4.208). El carácter progresivo de la revelación visual será otro recurso explorado con frecuencia.

En los años cuarenta y cincuenta se mantienen estas posibilidades, y los movimientos descriptivos aparecen en cinematografías muy diversas, desde el cine clásico de Hollywood al austero neorrealismo italiano. En los sesenta, de nuevo, el avance técnico más destacable es la incorporación del zoom. A partir de los setenta, los movimientos descriptivos adquieren una especial fuerza expresiva en géneros como la acción, el terror, o la aventura, que precisan revelaciones cada vez más rápidas e impactantes. Pese a todo, la descripción progresiva también está plenamente vigente, como puede verse en *Titanic* (James Cameron, 1997, Figs. 4.209-4.210).



4.207 *Lo que el viento se llevó*



4.208 *Lo que el viento se llevó*



4.209 *Titanic*



4.210 *Titanic*

Movimientos descriptivos en el cine de Spielberg

El uso de los movimientos descriptivos en la cinematografía de Steven Spielberg obedece a características que hemos observado también en otros apartados. De nuevo, este recurso es común a todas sus películas, se utiliza de un modo técnicamente variado, alcanza una gran complejidad formal en sus casos más notables, y se relaciona estrechamente con el argumento elevando la intensidad dramática. Las condiciones particulares de esta técnica, por otra parte, dan lugar a matices que conviene señalar.

En lo relativo a la frecuencia y distribución de su uso, las estadísticas presentadas al inicio del capítulo señalan varias tendencias. Una de ellas es que los movimientos descriptivos son probablemente los desplazamientos más estables en lo que respecta a su distribución. A diferencia de los movimientos enfáticos, en este caso no se advierten enormes divergencias entre películas o géneros, más allá de la tendencia general creciente en el uso del movimiento. La media aproximada de desplazamientos descriptivos en los años setenta es de unos veinticinco casos por film, cifra que va aumentando progresivamente en cada década, hasta los setenta movimientos de media aproximada que alcanzan en la década de 2010.

Por otra parte, en lo referido a la variedad formal, estos movimientos destacan por la amplitud de sus posibilidades, fruto de la naturaleza de la propia técnica y de la creatividad que demuestra Spielberg en su uso. Los variados parámetros susceptibles de entrar en juego permiten que los resultados sean muy ricos en matices. La descripción visual admite variadas técnicas de movimiento, distintas direcciones del mismo, así como diferentes velocidades y términos espaciales. Como comprobaremos en nuestro análisis, Spielberg llevará a cabo movimientos descriptivos basados en paneos, *travellings* o movimientos de grúa, revelaciones en sentido vertical, horizontal o en el propio eje de la cámara, y revelaciones rápidas alternadas con lentas y solemnes descripciones. Otros aspectos que permitirán hacer más compleja esta técnica tendrán que ver con la profundidad espacial y la escala visual. Spielberg utilizará a menudo primeros términos espaciales extremos para aumentar el impacto de la revelación, y en otras ocasiones sorprenderá al espectador con planos cortos transformados en sorprendentes planos generales a través del movimiento descriptivo. El carácter progresivo de los desplazamientos también dará lugar a matices muy interesantes. Como ya ocurría en el apartado del movimiento interior, Spielberg aprovechará el desarrollo temporal para realizar revelaciones con un carácter acumulativo, donde la aparición progresiva de elementos en continuidad tendrá un gran impacto dramático.

En lo que respecta a la relación con la narrativa, el movimiento descriptivo será otra importante herramienta para jerarquizar la información visual, al describir o revelar determinados elementos de la narración. Su capacidad para presentar información nueva hará que sea especialmente decisivo a la hora de mostrar todo tipo de sorpresas argumentales.

En las próximas páginas estudiaremos las posibilidades de este tipo de movimientos dividiéndolos en tres grandes grupos. En primer lugar analizaremos la descripción y revelación de objetos narrativamente relevantes, después observaremos similares estrategias aplicadas a los personajes, y finalmente estudiaremos la dramatización de espacios, una tarea especialmente ligada a los movimientos de cámara. Si bien la revelación de objetos o personajes era compartida por el movimiento interior, el carácter estático de los decorados hace que su descripción y revelación corresponda en gran medida al movimiento de cámara.

El primer aspecto que examinaremos será la descripción y revelación de objetos. Como en otros apartados, empezaremos analizando las estrategias más elementales hasta llegar a las más sofisticadas, comprobando cómo la aplicación de unas u otras tiene mucho que ver con la relevancia dramática de los objetos. Un ejemplo extremadamente sencillo aparece al principio de *Parque jurásico*. En la excavación donde trabajan los protagonistas, unos operarios se disponen a realizar una medición para averiguar si hay huesos de dinosaurio bajo tierra. En uno de los planos, se nos presenta la máquina que utilizan para la prospección, mediante un simple paneo descriptivo. La cámara encuadra la parte superior del dispositivo (Fig. 4.211), y un leve paneo vertical revela su parte inferior (Fig. 4.212). El movimiento, justificado por la voluntad narrativa del director, altera la composición visual mostrándonos un nuevo aspecto del espacio. La descripción del aparato, por otra parte, aporta al objeto un leve valor dramático. En vez de presentarlo de forma completa en un plano más amplio, el director decide mostrarlo de un modo progresivo, describiendo las partes que lo componen, otorgándole así cierta relevancia visual. Este tipo de paneo descriptivo, sin embargo, no resulta excesivamente dramático, y Spielberg lo aplica muy puntualmente a elementos con una importancia narrativa limitada.

Un grado mayor de dramatización visual se da en una escena de *El color púrpura*, donde esta vez es un *travelling* el que lleva a cabo la descripción. Celie, la protagonista, espera desde hace años noticias de su hermana Nettie, de la que fue separada violentamente en su niñez. Cuando Shug encuentra por casualidad las cartas que Nettie ha estado mandando durante años, lleva a Celie hasta una habitación y le entrega el primer sobre. En ese momento, Spielberg utiliza un movimiento descriptivo para dramatizar visualmente dicho objeto. Un plano corto encuadra la carta (Fig. 4.213), y un movimiento de *travelling* circular la rodea, hasta mostrar con claridad el nombre de Celie en el encabezamiento (Fig. 4.214). La descripción del objeto, en este caso, realiza una aportación más dramática que en el ejemplo anterior, al presentar una información mucho más relevante para la historia, que supondrá un fuerte impacto emocional en la protagonista y un giro en el desarrollo argumental. El hecho de recorrer visualmente el objeto con un movimiento descriptivo vuelve a aportar un matiz expresivo, pero esta vez resulta más poderoso gracias al movimiento de *travelling*, que permite una alteración más destacable en el punto de vista.



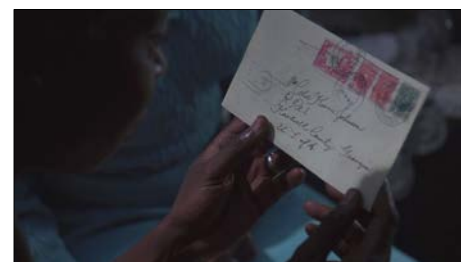
4.211 *Parque jurásico*



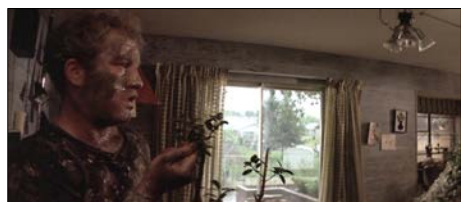
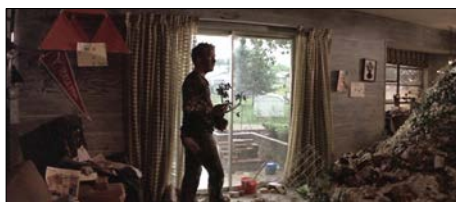
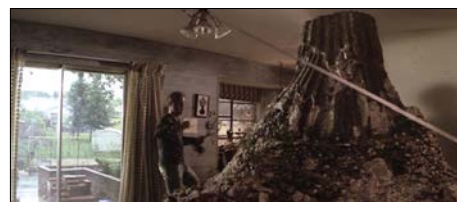
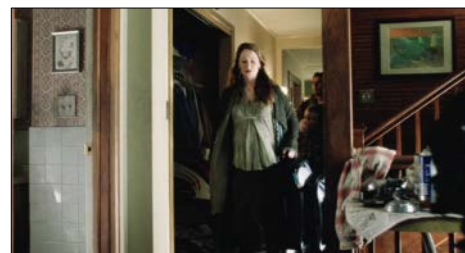
4.212 *Parque jurásico*



4.213 *El color púrpura*



4.214 *El color púrpura*

4.215 *Encuentros en la tercera fase*4.216 *Encuentros en la tercera fase*4.217 *Encuentros en la tercera fase*4.218 *La guerra de los mundos*4.219 *La guerra de los mundos*4.220 *Parque jurásico*4.221 *Parque jurásico*

Otro paso aún más dramático en la capacidad expresiva de los movimientos descriptivos será lo que definiremos como *movimiento de revelación*. En los dos ejemplos presentados hasta ahora, la cámara encuadraba una parte del objeto para a continuación describir las partes restantes a través del movimiento. Sin embargo, la capacidad para introducir nueva información permite no sólo describir elementos ya incluidos en el encuadre sino revelar otros que permanecían fuera del mismo. Como sucedía en el ejemplo de *Aladino ou la lampe merveilleuse*, la irrupción de un objeto en el encuadre genera un impacto gráfico mayor, como ya ocurría con las entradas en cuadro en el capítulo anterior. Spielberg utilizará el movimiento de revelación para gestionar todo tipo de sorpresas argumentales en sus films.

Un primer ejemplo podemos encontrarlo en *Encuentros en la tercera fase*. Roy Neary, obsesionado por una extraña visión, modela una montaña en su crema de afeitar, en un plato de puré, y en una pequeña maqueta. Cuando pretende llevar su obsesión aún más lejos, discute con su mujer hasta el punto de que ésta le abandona. En la escena siguiente, un movimiento descriptivo de revelación ofrece una gran sorpresa visual. Un plano corto de Roy mirando fuera de cuadro (Fig. 4.215) se convierte en un paneo de seguimiento que acompaña al protagonista (Fig. 4.216) hasta revelar la enorme montaña que ha construido en el salón (Fig. 4.217). El sorprendente objeto cobra un mayor impacto dramático al entrar en cuadro inesperadamente. El uso de un seguimiento como inicio del movimiento de revelación será un recurso muy habitual, que servirá para disimular las intenciones dramáticas del plano. Spielberg revela con paneos similares otros objetos sorprendentes, como el submarino nazi de *En busca del arca perdida* o las lanchas venecianas en *Indiana Jones y la última cruzada*.

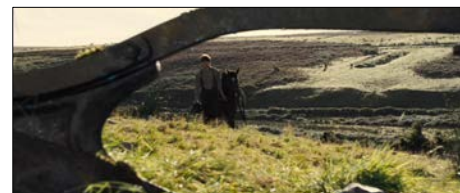
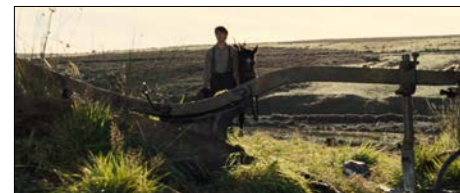
Otras muchas revelaciones, sin embargo, se basan en desplazamientos de *travelling*. En *La guerra de los mundos*, un *travelling* acompaña a Mary Ann, la ex mujer de Ray Ferrier, cuando entra en la casa del protagonista para dejar a sus hijos. La cámara sigue a la mujer por el pasillo (Fig. 4.218) hasta revelar el motor que Ray tiene apoyado en la mesa de la cocina (Fig. 4.219). La revelación subraya la reacción disgustada de Mary Ann, dando lugar a una composición simultánea de causa y efecto, algo que sucederá a menudo en los movimientos de revelación. Spielberg utilizará *travellings* descriptivos para revelar la flecha envenenada de los ovitos en *En busca del arca perdida*, el avión abandonado que encuentra Jim en *El imperio del sol* o la estatua del padre de John Quincy Adams en *Amistad*.

4.222 *Parque jurásico*4.223 *Parque jurásico*4.224 *Parque jurásico*

Pero como decíamos, Spielberg utiliza diversos recursos para sofisticar estas sorpresas visuales y hacerlas aún más impactantes. En *Parque jurásico* aparecen varios ejemplos de ello. Hacia la mitad del film, Ellie Sattler busca desesperadamente a Alan y a los niños, desaparecidos tras el ataque del T-Rex. En un plano general, Ellie trata de encontrar algún rastro de los protagonistas con su linterna, pero no lo consigue (Fig. 4.220). Entonces, decide iluminar en dirección a la cámara, y un inesperado paneo vertical revela, en primerísimo término, unas huellas humanas (Fig. 4.221). La aparición de un elemento imprevisto en un término espacial completamente inesperado hace más impactante la revelación.

Más avanzada la película, vuelve a utilizar el primer término para revelar otra sorpresa visual, activando además una estructura de suspense. La escena muestra cómo Muldoon y la Dra. Sattler se disponen a atravesar el parque para reiniciar los sistemas de seguridad del complejo. Cuando los personajes salen al exterior, un *travelling* los acompaña en su trayectoria de derecha a izquierda (Fig. 4.222). A medida que se desarrolla el plano, aparece en primer término la verja de la jaula de los raptos (Fig. 4.223). En el tramo final de la toma, descubrimos cómo la verja ha sido cortada (Fig. 4.224). La trascendental revelación indica que los velociraptos, sobre cuya ferocidad se ha insistido durante toda la película, están sueltos, por lo que los protagonistas corren un enorme peligro. El uso del primer término, en este caso, resulta especialmente sofisticado. Cuando los espectadores pensamos que la sorpresa visual es la aparición de la verja, Spielberg introduce una segunda sorpresa al revelar el agujero en la misma. Como en *La guerra de los mundos*, el plano se cierra con una composición simultánea de causa y efecto, donde además los personajes están gráficamente rodeados por la verja, en un encuadre aún más expresivo.

Pero la voluntad de Spielberg por sorprender visualmente al espectador se refleja también en la variedad de direcciones del movimiento. En *War horse*, por ejemplo, un *travelling* acompaña a Albert mientras avanza por el campo con su caballo (Fig. 4.225). La cámara, al moverse hacia atrás, revela un elemento sorprendente, que resulta ser el arado con el que Albert intentará rentabilizar a Joey (Figs. 4.226-4.227). Este tipo de revelación, en la que la cámara parte desde el interior del propio objeto, servirá para descubrir la valla que escalan los protagonistas en *Parque jurásico* o la empalizada que detiene a Roy en *Encuentros en la tercera fase*.

4.225 *War horse*4.226 *War horse*4.227 *War horse*



4.228 *Atrápame si puedes*



4.229 *Atrápame si puedes*



4.230 *Atrápame si puedes*



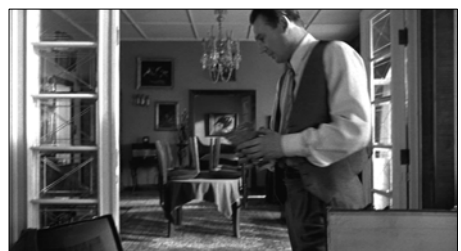
4.231 *Atrápame si puedes*



4.232 *Atrápame si puedes*



4.233 *Atrápame si puedes*



4.234 *La lista de Schindler*



4.235 *La lista de Schindler*



4.236 *La lista de Schindler*

Finalmente, analizaremos una última posibilidad de los movimientos descriptivos en su relación con los objetos: la revelación progresiva. Como veíamos en *Lo que el viento se llevó*, el movimiento de cámara permite revelar grupos de elementos de forma gradual, generando sorpresas visuales de intensidad creciente gracias a la acumulación de los mismos.

En *Atrápame si puedes* encontramos varios casos destacables de ello. En una escena de la película, Frank, el protagonista, se da cuenta de que la pegatina que llevan los aviones de juguete de Pan-Am puede servir para falsificar cheques de la compañía. Tras humedecer una de las pegatinas en la bañera, la coloca en un cheque y lo cobra en un banco con facilidad. La escena inmediatamente posterior muestra a Frank falsificando cheques en masa. La cámara avanza hacia su bañera, revelando gradualmente el montón de aviones que el protagonista está preparando (Figs. 4.228-4.230). En el plano siguiente, el mismo recurso se utiliza para mostrar los cheques ya preparados (Figs. 4.231-4.233). La revelación gradual hace que la sorpresa tenga un efecto acumulativo mucho más dramático.

Pero este tipo de revelaciones admite también matices inesperados, como podemos comprobar en *La lista de Schindler*. Cuando Oskar decide gastar una fortuna en salvar a sus trabajadores del Holocausto, Spielberg nos lo revela mediante un uso inteligente de la descripción progresiva. Un plano muestra a Oskar acercándose al primer término con un fajo de billetes (Fig. 4.234). Entonces el protagonista mira hacia abajo, y al agacharse un paneo revela varias maletas repletas de billetes, cuidadosamente distribuidas en profundidad en distintos términos del espacio (Fig. 4.235). El paneo sigue entonces a Oskar hacia la derecha, mientras cierra otras dos maletas llenas de dinero (Fig. 4.236). La revelación progresiva se enriquece esta vez al combinarse con términos espaciales inesperados.



4.237 *Salvar al soldado Ryan*



4.238 *Salvar al soldado Ryan*



4.239 *Salvar al soldado Ryan*

El segundo aspecto que estudiaremos dentro de los movimientos descriptivos será su aplicación en el caso de los personajes, donde veremos cómo las distintas estrategias adoptan ciertos matices específicos. La descripción más básica, por ejemplo, cobra un carácter algo diferente cuando es utilizada en el momento de presentación de los personajes. En *Salvar al soldado Ryan*, por ejemplo, el primer plano en el que aparece el anciano Ryan es un *travelling* de seguimiento en el que se realiza un paneo descriptivo vertical (Figs. 4.237-4.239). La cámara empieza mostrando los pies del personaje, en un encuadre propio de la ocultación visual, y acaba revelando su cabeza de espaldas, manteniendo así el misterio en torno al personaje. En *1941*, la presentación de Wally es algo más directa, y de nuevo un paneo vertical empieza mostrando sus pies para revelar su rostro instantes después (Figs. 4.240-4.241). A diferencia de lo que ocurría con el aparato de la excavación de *Parque jurásico*, en la descripción de personajes el orden de la descripción sí resulta muy relevante. De esta manera, el paneo descriptivo vuelve a presentarse como la estrategia más básica, que combinada en este caso con la ocultación, aporta un valor dramático específico al personaje.

Como sucedía en el caso de los objetos, otra estrategia algo más dramática a la hora de describir a los personajes es el movimiento de *travelling*, que también es utilizado por Spielberg en ocasiones puntuales. En *Munich*, por ejemplo, la cámara muestra de espaldas a Avner, el protagonista (Fig. 4.242), para después realizar un movimiento circular que acaba revelando su rostro y su reacción ante los atentados palestinos (Fig. 4.243).

Una tercera posibilidad algo más frecuente es el uso de movimientos descriptivos de revelación. En distintas ocasiones, los desplazamientos introducen en el encuadre a los personajes en su primera aparición en la historia. A veces la presentación viene precedida por la mirada fuera de cuadro de los protagonistas, como en la presentación de Elsa Schneider en *Indiana Jones y la última cruzada*, o bien se trata de seguimientos que acaban revelando a un nuevo personaje, como ocurre con el capitán Katanga en *En busca del arca perdida*. En cualquier caso, ya se trate de paneos, *travellings* descriptivos, o movimientos de revelación, su efecto es menos dramático que el de las largas estrategias de ocultación del segundo capítulo, reservadas para los personajes más carismáticos o extravagantes.



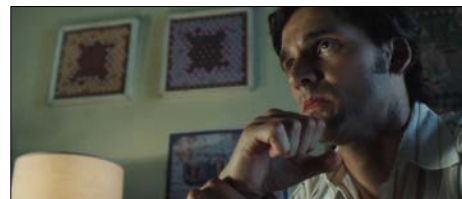
4.240 *1941*



4.241 *1941*



4.242 *Munich*



4.243 *Munich*



4.244 *En busca del arca perdida*



4.245 *En busca del arca perdida*



4.246 *Amistad*



4.247 *Amistad*

Por otra parte, las revelaciones de personajes más frecuentes en el cine de Spielberg no son las escenas de presentación, sino las sorpresas y sustos argumentales. En muchas ocasiones, la presencia de un personaje resulta absolutamente inesperada, y el movimiento descriptivo puede subrayarlo de forma expresiva. Los rápidos paneos de revelación, por ejemplo, son frecuentes en el cine de aventuras. En *En busca del arca perdida*, un vertiginoso paneo acompaña a Indiana Jones hacia la izquierda, revelando que el personaje de Satipo acaba de morir (Figs. 4.244-4.245). En *Indiana Jones y el templo maldito*, dos rápidos paneos revelan los esqueletos que encuentra Willie en la pared o los soldados thugges que acechan a Indiana. En *Indiana Jones y la última cruzada*, las serpientes y los cocodrilos del tren circense son revelados del mismo modo.

Las sorpresas argumentales, por otro lado, no tienen por qué circunscribirse a las escenas de acción. En *Amistad*, por ejemplo, un sorprendente paneo de revelación sirve para introducir un giro muy relevante del argumento. Hacia el final de la película *Cinque*, el esclavo protagonista, y Baldwin, su abogado, no encuentran la manera de ganar el caso. Sentados en la celda, los dos personajes se lamentan de su suerte (Fig. 4.246). Entonces, cuando el abogado reclina su silla hacia atrás, la cámara revela la presencia de John Quincy Adams, ubicado tras los barrotes de la celda (Fig. 4.247). La presencia del expresidente de los Estados Unidos sugiere que aceptará liderar la defensa de los esclavos, en un giro fundamental del argumento.

Las posibilidades a la hora de provocar sustos y sorpresas se amplían con el *travelling*, que Spielberg utiliza con frecuencia, aprovechando a menudo los distintos términos del espacio para hacer más impactantes sus revelaciones. En *Salvar al soldado Ryan*, por ejemplo, la cámara se desplaza hacia la derecha siguiendo a los protagonistas mientras avanzan por la campaña francesa (Fig. 4.248). Entonces, en un momento dado, aparecen en primer término los cuerpos destrozados de varios soldados americanos (Figs. 4.249-4.250). La inesperada aparición resulta muy impactante, y da inicio a una estructura de suspense, al sugerir el peligro que acecha a los protagonistas. De un modo similar se desarrolla otra secuencia de *En busca del arca perdida*, donde la introducción de un personaje altera el desarrollo del argumento. Los nazis avanzan con el arca de la alianza hacia el lugar donde realizarán la ceremonia final, y un *travelling* acompaña su recorrido (Fig. 4.251). Pero a medida que la cámara se desplaza hacia la derecha, aparece en primer término Indiana Jones, apuntando a los villanos con un bazooka (Figs. 4.252-4.253). De nuevo, el uso del primer término para introducir a un personaje inesperado resulta especialmente eficaz, pues el espectador no prevé que en un encuadre general vaya a aparecer un elemento tan próximo. En *Indiana Jones y el templo maldito* Spielberg sofisticaba un poco más la estrategia. Una vez más, un *travelling* sigue la balsa de los protagonistas mientras avanzan hacia la izquierda (Fig. 4.254). Entonces, aparecen en primer término las piernas de un personaje desconocido (Figs. 4.255-4.256).



4.248 *Salvar al soldado Ryan*



4.249 *Salvar al soldado Ryan*



4.250 *Salvar al soldado Ryan*



4.251 *En busca del arca perdida*



4.252 *En busca del arca perdida*



4.253 *En busca del arca perdida*



4.254 *Indiana Jones y el templo maldito*



4.255 *Indiana Jones y el templo maldito*



4.256 *Indiana Jones y el templo maldito*

El movimiento descriptivo, en este caso, revela una presencia inesperada, activa una estructura de suspense, y utiliza la ocultación visual para crear expectativas en la presentación de un nuevo personaje.

Finalmente, la revelación de personajes puede resultar aún más variada a través de distintos movimientos. En *War horse*, por ejemplo, un seguimiento de grúa acompaña a Emilie mientras sube una escalera para montar a Joey. Al elevarse, la cámara revela tras el caballo al abuelo de la niña, que le tiene terminantemente prohibido montar.

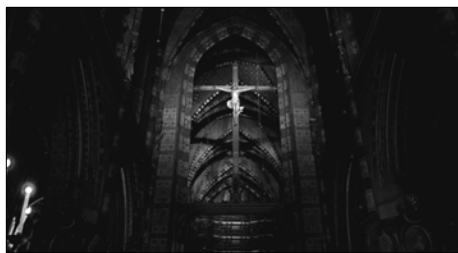
En otros casos, el movimiento de revelación de personajes puede adquirir matices progresivos. En una de las secuencias finales de *Amistad*, un plano corto de un juez da inicio a la escena ubicada en el Tribunal Supremo (Fig. 4.257). Sin embargo, tras unos instantes, un movimiento circular transforma el plano (Fig. 4.258), revelando al nutrido grupo de jueces que tendrá que resolver el proceso de los esclavos protagonistas. Teniendo en cuenta que en las anteriores vistas del caso sólo había un juez, esta revelación subraya de manera inesperada la trascendencia del momento, con el salto a una instancia superior de la justicia. Exactamente el mismo recurso es utilizado en *Inteligencia artificial* para presentar a los clones de David que el niño robot encuentra hacia el final de la película.



4.257 *Amistad*



4.258 *Amistad*



4.259 *La lista de Schindler*



4.260 *La lista de Schindler*



4.261 *La terminal*



4.262 *En busca del arca perdida*



4.263 *War horse*

El tercer aspecto que abordaremos en profundidad en este apartado será el uso de los movimientos descriptivos en la dramatización visual de espacios, un área especialmente importante en el cine de Spielberg. En muchas ocasiones a lo largo de su filmografía, el director tratará de impresionar al espectador con la amplitud o singularidad de los espacios en los que se desarrolla la acción. Especialmente en las películas de fantasía, acción o aventura, la espectacularidad de los decorados será un valor de producción digno de ser resaltado. En la mayoría de ocasiones, la herramienta utilizada para mostrar esos espacios será el movimiento de cámara descriptivo. Como ya sugeríamos, el hecho de que los decorados tengan un carácter estático limita las técnicas empleadas para su dramatización fundamentalmente al montaje o al movimiento de cámara.

Por otra parte, las opciones técnicas desplegadas en esta área son también muy variadas, y como ya ocurría con objetos y personajes, su grado de sofisticación se articula en correspondencia con la relevancia argumental de los propios espacios. El paneo descriptivo, como veremos, vuelve a ser una de las estrategias más básicas para destacar elementos de la escena de forma expresiva. En *La lista de Schindler*, por ejemplo, un sencillo paneo vertical muestra el interior de una iglesia católica (Figs. 4.259-4.260). La descripción, como en otras ocasiones, aporta un cierto valor enfático. El movimiento deja claro a qué religión pertenece el templo, justo antes de mostrarnos cómo los judíos se refugian en él para hacer negocios. Sencillos paneos descriptivos como éste describen otros edificios de importancia limitada, como la universidad de Indiana Jones en *En busca del arca perdida* o la nueva casa de los Abagnale en *Atrápame si puedes*.

Otra estrategia descriptiva básica es el *travelling*, cuyas posibilidades son algo distintas a las vistas en objetos y personajes. En *La terminal*, por ejemplo, un *travelling* lateral de derecha a izquierda sirve para presentar parte del aeropuerto donde se desarrollará la práctica totalidad de la acción (Fig. 4.261). En otra escena de *En busca del arca perdida*, un *travelling* lateral similar presenta las enormes excavaciones de la ciudad de Tanis (Fig. 4.262). A diferencia de objetos y personajes, a los que la cámara podía rodear, la amplitud de los espacios hace que la capacidad del *travelling* quede algo restringida. Sin embargo, son posibles otros movimientos, como los planos aéreos del inicio de *War horse*, que describen los campos británicos haciendo que la cámara avance sobre ellos (Fig. 4.263). En estos casos, la cámara examina el espacio como lo hacía Alexandre Promio en *Panorama du Grand Canal pris d'un bateau*, pero integrando su capacidad descriptiva en una ficción dramática.

Tal y como sucedía en casos anteriores, los paneos y *travellings* descriptivos más básicos no serán los movimientos más frecuentes ni los más relevantes desde el punto de vista dramático en el cine de Spielberg. Los desplazamientos encargados de mostrar expresivamente espacios inesperados o espectaculares serán los movimientos de revelación.



4.264 *En busca del arca perdida*



4.265 *En busca del arca perdida*



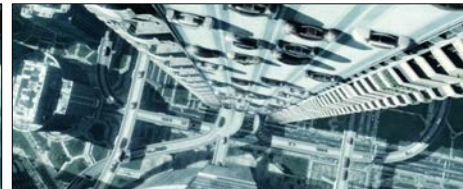
4.266 *En busca del arca perdida*



4.267 *Minority report*



4.268 *Minority report*



3.269 *Minority report*

Los paneos de revelación, por ejemplo, introducen espacios sorprendentes basándose a menudo en seguimientos de cámara y miradas fuera de cuadro de los personajes. En una escena de *En busca del arca perdida*, un paneo acompaña a Marion de izquierda a derecha hasta revelar una amplísima vista panorámica de El Cairo (Figs. 4.264-4.266). En este caso, la sorpresa se basa más en la espectacularidad del paisaje que en su relevancia argumental. En *Minority report*, sin embargo, un original paneo de revelación es capaz de aunar espectacularidad y relevancia narrativa. John Anderton trata de escapar de su propio coche en medio de una autopista (Fig. 4.267), cuando de repente la carretera se curva (Fig. 4.268), dando lugar a una profundísima caída vertical (Fig. 4.269). Spielberg sorprende al espectador con paneo que revela un decorado visualmente espectacular en un término del espacio absolutamente inesperado, activando además una estructura de suspense al poner en grave peligro la vida del protagonista.

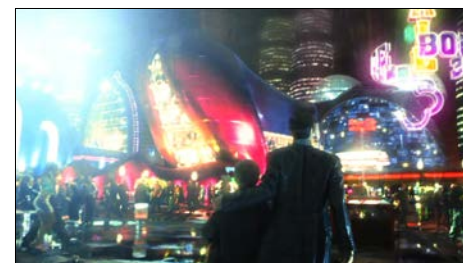
Más frecuentes aún resultan en el cine de Spielberg los *travellings* de revelación, que descubren una gran cantidad de espacios importantes en sus películas. En *Parque jurásico*, por ejemplo, un *travelling* de seguimiento a los jeeps de los protagonistas revela el edificio del centro de visitantes, y otro seguimiento con *steadicam* a esos mismos personajes muestra el interior de ese decisivo y espectacular escenario (Fig. 4.270). En *Indiana Jones y la última cruzada* un *travelling* de seguimiento revela el exterior de la biblioteca veneciana (Fig. 4.271), y otro movimiento descriptivo revela su interior. Dentro de la misma película, otros dos seguimientos a Indiana Jones sirven para descubrir la sala de mandos nazi en el castillo de Grünwald y la estancia donde se encuentra el santo grial hacia el final del film. La relación de espacios cuya revelación es dramatizada a través del *travelling* abarca otros muchos espacios relevantes, desde la sala abandonada donde dormirá Viktor Navorski en *La terminal* hasta la ciudad de 'Rouge City' en *Inteligencia artificial* (Fig. 4.272).



4.270 *Parque jurásico*



4.271 *Indiana Jones y la última cruzada*



4.272 *Inteligencia artificial*

En los casos que hemos presentado hasta el momento, no obstante, la revelación se limita al plano horizontal del espacio. Sin embargo, como veremos a continuación, otra de las estrategias más recurrentes en el estilo de realización de Spielberg será la descripción y revelación de espacios en sentido vertical, mediante los movimientos de grúa.

Un primer ejemplo aparece en *Encuentros en la tercera fase*. Durante gran parte de la película, la imagen de una extraña montaña obsesiona a los personajes de Roy y Gillian. Cuando en el tramo final del film, tras superar muchas dificultades, los protagonistas descubren la montaña real, Spielberg dramatiza el encuentro a través de un movimiento vertical de grúa. El plano empieza siguiendo a los protagonistas en *travelling* cuando miran expectantes fuera de cuadro (Fig. 4.273). A medida que ascienden por una cuesta, la cámara empieza a elevarse, hasta acabar revelando por completo la gran montaña (Figs. 4.274-4.275). La elevación del terreno y el movimiento de cámara hacen que la presentación del espacio tenga un carácter progresivo, dando lugar a un efecto más dramático. La elevación de la cámara, de este modo, permite revelar espacios situados a gran distancia de los personajes. Este tipo de organización del espacio será utilizada por Spielberg en muchas situaciones a lo largo de su filmografía.

En *Hook*, por ejemplo, un movimiento de grúa sigue a Peter Banning cuando llega al árbol de los Niños Perdidos. Peter escala por unas rocas (Fig. 4.276) hasta descubrir una espectacular vista del País de Nunca Jamás (Figs. 4.277-4.278). De nuevo, la combinación de seguimiento, movimiento de grúa y obstáculo visual generan un efecto dramático. En *La guerra de los mundos*, el descubrimiento de un nuevo espacio no sólo resulta espectacular, sino que además supone un relevante giro argumental. Hacia el final del film, Ray Ferrier sale de la casa donde se ha estado ocultando durante un ataque extraterrestre, y descubre que los alienígenas han sembrado el suelo de unas extrañas raíces rojas. El protagonista avanza entonces hacia una loma, y a medida que asciende la cámara revela cómo las raíces han cubierto kilómetros de paisaje (Figs. 4.279-4.281), demostrando que los extraterrestres han arrasado totalmente la zona.

En otros casos, el mismo recurso puede revelar espacios cuya relevancia reside en la presencia de grandes grupos de personajes. En *War horse*, por ejemplo, la cámara sigue a un anciano francés hasta revelar cómo las tropas alemanas han tomado su molino (Figs. 4.282-4.284). Un caso aún más impresionante se da en *El imperio del sol*, donde Jim Graham coge una piedra (Fig. 4.285), empieza a ascender por una pendiente (Fig. 4.286) y acaba revelando un enorme campo de trabajo abarrotado de prisioneros (Fig. 4.287). La presentación de otros muchos espacios, generalmente amplios y espectaculares, son dramatizados mediante movimientos de grúa. El despliegue de efectivos en la playa de Omaha tras la batalla de *Salvar al soldado Ryan*, la fábrica de coches en *Minority report* o la ciudad iluminada en *E.T. el extraterrestre* son algunos ejemplos de ello.



4.273 *Encuentros en la tercera fase*



4.274 *Encuentros en la tercera fase*



4.275 *Encuentros en la tercera fase*



4.276 *Hook*



4.277 *Hook*



4.278 *Hook*



4.279 *La guerra de los mundos*



4.280 *La guerra de los mundos*



4.281 *La guerra de los mundos*



4.282 *War horse*



4.283 *War horse*



4.284 *War horse*



4.285 *El imperio del sol*



4.286 *El imperio del sol*



4.287 *El imperio del sol*

4.288 *Parque jurásico*4.289 *Parque jurásico*4.290 *Parque jurásico*4.291 *Parque jurásico*4.292 *Parque jurásico*4.293 *Parque jurásico*

Pero las opciones estilísticas que Spielberg despliega en la revelación de espacios sorprendentes pueden ser aún más variadas y complejas. Como podía apreciarse en algunos de los ejemplos ya analizados, uno de los aspectos relevantes a la hora de sorprender al espectador es la escala visual. Una toma que se inicia en un tamaño de plano medio resulta mucho más impactante si al final de su desarrollo se convierte inesperadamente en un plano muy general. Si a esto se le unen otros matices espaciales, como la utilización de términos del espacio inesperados por su proximidad o su lejanía a la cámara, los resultados de la revelación pueden ser aún más impactantes. En las próximas páginas veremos cuatro escenas en las que Spielberg juega de un modo creativo con todas estas posibilidades.

La primera de las tomas pertenece a *Parque jurásico*, y sirve para revelar las minas de ámbar donde la compañía propietaria del parque busca ADN de dinosaurios. El plano se inicia con un encuadre amplio en el que Gennaro, el representante de los inversores, baja de una balsa en medio de la selva (Fig. 4.288). Tras saludarse con el jefe de la excavación, ambos personajes caminan hacia la izquierda del encuadre, y un *travelling* les sigue (Fig. 4.289). A medida que avanzan, empiezan a aparecer elementos inesperados en el plano, como un par de operarios o una gran nube de humo (Fig. 4.290). El movimiento continúa, y el espacio se amplía cada vez más. Se nos revela una cascada, un gran espacio rocoso y distintos obreros en plena actividad (Fig. 4.291). Los personajes siguen caminando, y los distintos términos del espacio siguen ampliándose. Nuevos operarios aparecen al fondo del plano, en el borde de una quebrada, mientras otros cruzan en primer término por delante de los protagonistas (Fig. 4.292). Finalmente, el *travelling* acaba revelando, en la parte izquierda del encuadre, la entrada a la mina donde continuará la acción (Fig. 4.293).

Este movimiento descriptivo de revelación, como podemos comprobar, contiene distintos aspectos que lo hacen visualmente sorprendente. Por un lado, la revelación tiene un carácter progresivo, en la que el espacio se amplía cada vez más y contiene un mayor número de elementos a medida que se desarrolla. Por otro lado, dichos elementos aparecen distribuidos en términos muy extremos del espacio, creando también un efecto inesperado. Finalmente, la escala visual interviene a su vez para hacer crecer la intensidad dramática. El tamaño de plano establecido al inicio se va ampliando gradualmente hasta ofrecer una vista mucho más general.

4.294 *La guerra de los mundos*4.295 *La guerra de los mundos*4.296 *La guerra de los mundos*

Un ejemplo parecido pero aún más extremo se da en una escena de *La guerra de los mundos*. El protagonista, Ray Ferrier, ha logrado sobrevivir a un violento ataque extraterrestre escondiéndose con sus hijos en el sótano de una casa. A la mañana siguiente, Ray se dispone a inspeccionar el exterior, y un largo y complejo movimiento descriptivo revela las consecuencias del ataque. El plano se inicia con un *travelling* que acompaña a Ray mientras sube unas escaleras y entra en el salón (Fig. 4.294). La mirada fuera de cuadro del personaje indica que algo extraño ha sucedido. La cámara continúa el seguimiento a la vez que se aleja del protagonista, mostrando el desorden que reina en el lugar, perfectamente ordenado la noche anterior (Fig. 4.295). Entonces, la cámara hace aparecer en pantalla un elemento verdaderamente inesperado: un enorme reactor que gira envuelto en llamas (Fig. 4.296). La aparición del objeto en primer término es impactante, y una vez más, establece una composición simultánea de causa y efecto. En este caso, además, la diferencia de tamaños entre el propio reactor y la figura de Ray crea un efecto gráficamente expresivo. Pero el protagonista continúa su exploración del espacio, y la cámara le sigue en *travelling* hacia la derecha, hasta revelar el morro de un enorme avión estrellado junto a la casa (Fig. 4.297). Tras revelar este sorprendente elemento, tanto Ray como la cámara continúan avanzando, y ésta se va distanciando gradualmente del protagonista, ampliando poco a poco el tamaño del plano. Al mismo tiempo, aparecen en primer término nuevos elementos, como el tren de aterrizaje del avión (Fig. 4.298). Finalmente, la cámara empieza a elevarse en un movimiento de grúa, ampliando la profundidad de la toma y revelando elementos como la cola del avión (Fig. 4.299). La impactante vista general del desastre contrasta gráficamente con la diminuta figura del protagonista, creando de nuevo una composición gráficamente expresiva.

Como podemos comprobar, el plano intensifica notablemente las posibilidades estudiadas en el ejemplo de *Parque jurásico*. El contraste entre el tamaño inicial del plano y el encuadre final es en este caso mucho mayor, al partir de un plano medio y acabar en un amplísimo plano general. Por otra parte, el uso de los términos del espacio resulta también más agresivo en este caso, dando lugar además a composiciones simultáneas. Finalmente, se le añaden a todas estas estrategias la intervención final del movimiento de grúa y el uso dramático de la mirada fuera de cuadro.

4.297 *La guerra de los mundos*4.298 *La guerra de los mundos*4.299 *La guerra de los mundos*



4.300 *La lista de Schindler*



4.301 *La lista de Schindler*



4.302 *La lista de Schindler*



4.303 *La lista de Schindler*



4.304 *La lista de Schindler*



4.305 *La lista de Schindler*

Otra sofisticada articulación del espacio puede encontrarse en una de las escenas finales de *La lista de Schindler*, en la que el impacto dramático tiene esta vez un matiz más emotivo. Oskar Schindler, el protagonista de la película, ha protegido durante meses a sus trabajadores judíos, salvándolos del Holocausto gracias a su poder de convicción y a sus continuos sobornos a los mandos alemanes. Sin embargo, al anunciarse el fin de la guerra, Schindler pasará a ser considerado un colaborador nazi, y se verá obligado a escapar. La secuencia que muestra la huida de Schindler de la fábrica y la despedida de sus trabajadores supone un clímax emocional de la película, y Spielberg vuelve a utilizar hábilmente la revelación progresiva del espacio para potenciar su dramatismo de una forma extraordinaria.

La toma se inicia con un sencillo paneo descriptivo que pasa del techo de la fábrica (Fig. 4.300) a un grupo de personajes, a los que la cámara empieza a seguir en un movimiento de *travelling* (Fig. 4.301). El grupo lo forman Schindler y su mujer Emilie, ambos portando maletas, e Itzhak Stern, el colaborador más estrecho del empresario, junto a otros trabajadores judíos. Enseguida comprendemos que Oskar está a punto de abandonar la fábrica y huir. Sin embargo, después de desplazarse varios metros, el *travelling* introduce por el lado derecho de la imagen un grupo de judíos que observan con solemnidad la marcha de su antiguo jefe (Fig. 4.302). A esta aparición inesperada le sucede otra pocos instantes después. A medida que Schindler y los demás avanzan hacia la derecha surge otro grupo de trabajadores, esta vez en primer término de la imagen (Fig. 4.303). La entrada de nuevos personajes en un término del espacio cercano a la cámara vuelve a generar una sorpresa visual. Pero el *travelling* de seguimiento continúa, y aparecen cada vez más judíos, tanto en el primer término como en el fondo, donde ocupan el espacio también en profundidad (Fig. 4.304). Finalmente, Schindler y sus acompañantes llegan hasta el coche preparado para el matrimonio, y por el lado derecho del encuadre aparece un último grupo de trabajadores, distribuidos también en profundidad, que terminan de rodear visualmente a los protagonistas (Fig. 4.305).

La forma en la que Spielberg revela la sorprendente presencia de los trabajadores judíos resulta extraordinariamente efectiva. Mediante un movimiento de revelación progresivo, y haciendo uso de múltiples términos del espacio, el director muestra cómo todos los judíos de la fábrica han decidido acudir a la despedida del hombre que ha salvado sus vidas.



4.306 *Salvar al soldado Ryan*



4.307 *Salvar al soldado Ryan*



4.308 *Salvar al soldado Ryan*

Un último ejemplo de este tipo de estrategia aparece en la secuencia inicial de *Salvar al soldado Ryan*, donde Spielberg vuelve a desarrollar una combinación extraordinariamente eficaz de seguimiento, movimiento de revelación progresivo, y uso creativo de los distintos términos del espacio.

La película se inicia mostrándonos a un hombre mayor llegando con su familia a un lugar desconocido. Tras varios segundos en los que el grupo camina por una larga avenida, el director nos muestra cómo el anciano, claramente conmovido, observa una bandera americana y otra francesa. Entonces, un corte de montaje a un plano más general muestra cómo el hombre comienza a andar, y un *travelling* de seguimiento lo acompaña mientras avanza hacia la izquierda (Fig. 4.306). Pocos instantes después, entra repentinamente en primer término un elemento de color blanco que ocupa gran parte de la pantalla (Fig. 4.307), y que enseguida reconocemos como una cruz de mármol (Fig. 4.308). La agresiva irrupción gráfica de este elemento en primer término, ocupando casi por completo el encuadre, resulta muy sorprendente. El espectador no espera en absoluto una aparición tan cercana a la cámara cuando está observando a un personaje en plano general. Pero el *travelling* continúa acompañando al anciano, y aparecen nuevas cruces que se despliegan en profundidad, y que nos ubican ya claramente en un cementerio (Fig. 4.309). Entonces la cámara empieza a elevarse, en un movimiento de grúa que amplía aún más la profundidad de nuestro punto de vista (Fig. 4.310). Finalmente, el plano acaba ofreciéndonos una impresionante visión general del cementerio, donde las decenas de cruces, repartidas de forma geométrica, dan lugar a una composición profunda gráficamente expresiva (Fig. 4.311).

Spielberg, poniendo en juego a la vez distintas estrategias visuales, es capaz de encontrar una forma realmente sorprendente de presentar el cementerio de Omaha, un lugar muy significativo para el personaje y para la historia que narra el film. Con este plano, el director lleva los presupuestos visuales analizados en ejemplos anteriores a un nivel mayor de expresividad. El movimiento descriptivo vuelve a revelar un espacio sorprendente de forma gradual, apoyándose en la mirada fuera de cuadro y en el seguimiento de cámara. Pero además, la profundidad espacial aporta esta vez un impacto aún más fuerte, y la composición visual alcanza, al final del plano, una enorme fuerza gráfica. Spielberg vuelve a demostrar su talento visual a la hora de dramatizar espacios narrativamente fundamentales.



4.309 *Salvar al soldado Ryan*



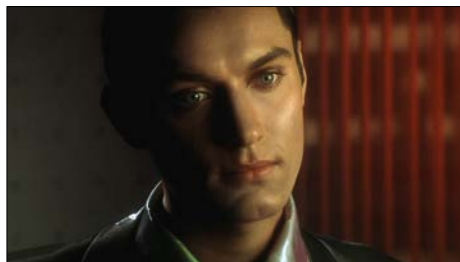
4.310 *Salvar al soldado Ryan*



4.311 *Salvar al soldado Ryan*



4.312 *Inteligencia artificial*



4.313 *Inteligencia artificial*



4.314 *Loca evasión*

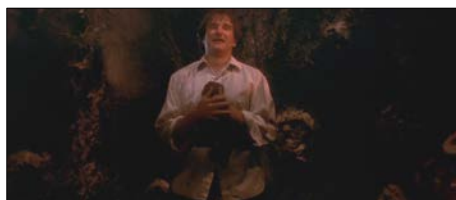


4.315 *Loca evasión*

Antes de cerrar este apartado dedicado a los movimientos descriptivos, debemos repasar brevemente una última estrategia relevante en los esquemas de realización de Steven Spielberg: los alejamientos descriptivos. Este recurso, utilizado ya desde la década de 1910, se basa en alejar la cámara de los elementos encuadrados, normalmente mediante *travelling* o grúa, introduciendo así nuevas parcelas de espacio en el plano. A diferencia de los alejamientos enfáticos, en los que el distanciamiento de la cámara tenía como objetivo reducir la intensidad dramática de la acción, en el caso de los alejamientos descriptivos el propósito es introducir información nueva y relevante, haciendo que adquiera protagonismo visual mediante la alteración de la composición. En el cine de Spielberg, los alejamientos descriptivos son notablemente frecuentes, y en todas sus películas, con la única excepción de *Amistad*, encontramos ejemplos de ello.

Muchas de las posibilidades formales y narrativas vistas en páginas anteriores se dan también en estos movimientos, aunque con ciertos matices característicos. Por ejemplo, Spielberg utiliza los alejamientos tanto para labores descriptivas básicas como para movimientos de revelación. La descripción más elemental es utilizada, de nuevo, en la presentación de personajes. En *Inteligencia artificial*, a la hora de mostrar por primera vez al personaje de Gigolo Joe, Spielberg introduce un plano corto de sus ojos (Fig. 4.312) al que sigue inmediatamente un *travelling* de alejamiento, que revela su rostro al completo (Fig. 4.313). El alejamiento descriptivo, de esta manera, se establece como otra herramienta apta para la ocultación visual. Otro uso menos dramático de estas posibilidades se produce de forma frecuente en las películas de Spielberg, generalmente al inicio de las escenas. En muchas ocasiones, un plano corto de un personaje que ya ha sido presentado es seguido de un alejamiento descriptivo. En una escena de *En busca del arca perdida*, por ejemplo, un plano corto de una mano escribiendo en una pizarra precede a un alejamiento de *travelling* que revela al protagonista dando clase en la universidad. Esta forma de abrir las escenas, frecuente al menos desde los años treinta, aparece en decenas de ocasiones en las películas de Spielberg, generando breves momentos de expectación visual a lo largo de sus films.

Los alejamientos descriptivos más dramáticos, por otro lado, vuelven a ser movimientos de revelación. En determinados casos, la cámara se distancia de los elementos encuadrados para introducir en pantalla nuevos objetos, personajes o espacios que resultan sorprendentes y argumentalmente relevantes. El tercer plano de *Loca evasión*, por ejemplo, revela un objeto que cambia por completo la concepción de la escena. La toma empieza encuadrando a Lou Jean, la protagonista, caminando por un sendero de tierra (Fig. 4.314). Cuando la cámara realiza un *zoom out*, un muro con un inesperado rótulo entra en pantalla informando de que el lugar donde está entrando es una institución penitenciaria (Fig. 4.315). Un caso más cómico se produce en *La terminal*, donde un alejamiento revela el ridículo cordón con el que la policía ha aislado a Viktor dentro del aeropuerto.

4.316 *Hook*4.317 *Hook*4.318 *Hook*4.319 *War horse*4.320 *War horse*4.321 *War horse*

También resulta frecuente la aparición de personajes inesperados, a menudo con un carácter amenazante, cuya sorprendente presencia altera también la situación argumental. En otra escena de *La terminal*, Dixon, jefe de seguridad del aeropuerto, amenaza a Viktor Navorski empujándolo contra una fotocopiadora. Cuando la cámara se aleja, se nos revela la presencia de unos inspectores estatales, de los que depende la continuidad en el cargo de Dixon. Este tipo de revelaciones sorprendentes también son posibles en el ámbito de los espacios. En *Hook*, por ejemplo, la cámara muestra a Peter Banning cuando empieza a recordar su identidad como Peter Pan (Fig. 4.316). Sin que el propio protagonista se dé cuenta, un alejamiento descriptivo revela que ya ha recuperado su identidad hasta el punto de estar volando en el aire como Peter Pan (Figs. 4.317-4.318).

Finalmente, otra de las posibilidades que también se da en los alejamientos descriptivos es la revelación progresiva. En diversas ocasiones, Spielberg aleja la cámara desvelando un grupo grande de elementos de forma gradual, haciendo que la intensidad dramática siga un arco creciente. De esta manera se presenta la multitud de alumnos que esperan al protagonista en su despacho en *Indiana Jones y la última cruzada*, o la enorme cantidad de cajas que hay en el hangar secreto al final de *En busca del arca perdida*. En *War horse*, un alejamiento vertical de grúa muestra poco a poco los cientos de caballos muertos en la batalla, en una toma claramente inspirada en *Lo que el viento se llevó* (Figs. 4.319-4.321). En *La terminal*, otro alejamiento extraordinariamente amplio muestra cómo Viktor se encuentra solo en medio de una ingente cantidad de pasajeros (Figs. 4.322-4.324).

Como hemos podido comprobar a lo largo de estas páginas, los movimientos descriptivos cumplen funciones muy importantes en el cine de Steven Spielberg, introduciendo de formas muy variadas todo tipo de elementos relevantes en la narración, y dando lugar a un conjunto de estrategias esenciales a la hora de sorprender visualmente al espectador.

4.322 *La terminal*4.323 *La terminal*4.324 *La terminal*



4.325 *The mysterious X*



4.326 *The mysterious X*



4.327 *La pasión de Juana de Arco*

4.5 MOVIMIENTOS RELACIONALES

En cada uno de los apartados anteriores hemos tratado de analizar en profundidad distintas funciones del movimiento de cámara. Hemos visto cómo los seguimientos acompañaban a los personajes manteniendo estable la composición, cómo los movimientos enfáticos puntuaban aspectos de la trama incrementando o reduciendo su tamaño, y cómo los movimientos descriptivos permitían definir y revelar objetos, personajes y espacios.

El penúltimo apartado del capítulo lo dedicaremos a analizar lo que definiremos como movimientos relacionales, aquellos desplazamientos cuya función principal es vincular elementos de la escena a través del movimiento de cámara, con el propósito de subrayar las relaciones dramáticas existentes entre los mismos. Aunque, como veremos, este tipo de desplazamientos comparten ciertas características con los movimientos descriptivos, sus efectos son esencialmente distintos.

Una de las características de los desplazamientos descriptivos era alterar la composición visual para introducir elementos nuevos en la imagen. Esta cualidad vuelve a estar presente en los movimientos relacionales, que también modifican el espacio del plano otorgando protagonismo visual a nuevos aspectos de la escena. Sin embargo, mientras en el primer tipo de desplazamientos el acento estaba en la novedad de los elementos introducidos, en el segundo lo relevante es la relación dramática que los nuevos elementos establecen con los originalmente encuadrados. El movimiento relacional, además de revelar, vincula elementos de la escena, subrayando las relaciones sugeridas por el argumento.

Estos rasgos hacen que se trate de un movimiento fundamentalmente expresivo, donde de nuevo se refleja claramente la intervención dramática del director. Por otro lado, sus efectos se corresponden con los de otras técnicas ya analizadas, como la simultaneidad visual o el movimiento interior, que también permitían subrayar relaciones dramáticas entre elementos. La simultaneidad espacial y temporal, las relaciones de causa y efecto, el contraste, la tensión o la semejanza se potenciaban en aquellas técnicas gracias a la continuidad visual, y lo mismo ocurre en este caso.

Un breve repaso a la evolución de los movimientos relacionales, presentes al menos desde la década de 1910, revela la gran variedad de posibilidades narrativas que ofrecen. En la película danesa *The mysterious X* (*Det hemmelighedsfulde X*, Benjamin Christensen, 1914), por ejemplo, un paneo relaciona los golpes que da el protagonista a la compuerta del sótano (Figs. 4.325) con el gozne de la puerta que la bloquea (Fig. 4.326). El movimiento relacional subraya de forma notable la tensión subyacente entre las dos acciones. Si el gozne no cede, el protagonista quedará encerrado en el sótano irremediabilmente. Christensen podría haber presentado los hechos en dos planos distintos unidos mediante el montaje, pero prefiere potenciar la tensión dramática mediante la continuidad visual.



4.328 *La gran ilusión*



4.329 *La gran ilusión*



4.330 *La gran ilusión*

Los movimientos relacionales aparecen con mayor frecuencia en los años veinte, y pueden encontrarse ejemplos en las películas de Abel Gance, F. W. Murnau, William A. Wellman, Alfred Hitchcock o Carl T. Dreyer. Éste último los utiliza de un modo especialmente expresivo en *La pasión de Juana de Arco* (*La passion de Jeanne de Arc*, 1928). En muchas escenas del film, Dreyer une mediante el movimiento las reacciones indignadas de los clérigos ante las irreverentes palabras de Juana (Fig. 4.327). Sumando reacciones semejantes dentro del mismo plano, Dreyer consigue que cobren un sentido acumulativo mucho más dramático.

En los años treinta las posibilidades de esta técnica se amplían, en parte gracias a virtuosos estilistas como Jean Renoir. En *La gran ilusión* (*Le grand illusion*, 1937), Renoir presenta el dormitorio del capitán von Rauffenstein con un larguísimo movimiento donde relaciona múltiples elementos. La cámara encuadra el crucifijo de una iglesia (Fig. 4.328), desciende hasta un altar donde aparece una cama con un sable (Fig. 4.329), y se desplaza hasta un escritorio lleno de armas (Fig. 4.330), entre otros muchos elementos. Los objetos, al vincularse entre sí, definen de forma sorprendente el espacio y la personalidad del capitán.

En los años cuarenta y cincuenta los movimientos relacionales continúan su desarrollo. Giuseppe de Santis los utiliza en la neorrealista *Arroz amargo* (*Riso amaro*, 1948) para enlazar personajes pobres en la escena del tren, de la misma manera que Max Ophüls hace uso de ellos en *Madame de...* (1953) para unir las joyas, perfumes y vestidos de la condesa Louise en el plano de su presentación. En los años sesenta, superproducciones como *Lawrence de Arabia* (*Lawrence of Arabia*, David Lean, 1962) también ofrecen ejemplos originales. Un *travelling* contrasta de forma expresiva la conquista de Aqaba por tierra (Fig. 4.331) con el armamento turco preparado para defenderse por mar (Fig. 4.332). El uso de estos recursos no disminuye a partir de los años setenta, y se continúan potenciando relaciones de causa y efecto, contraste o tensión. Se mantiene también la tradición de definir el entorno de los personajes de este modo, como sucede con la casa de Travis en *Taxi driver* (Martin Scorsese, 1976) o la de Doc en *Regreso al futuro* (*Back to the future*, Robert Zemeckis, 1985, Fig. 4.333).



4.331 *Lawrence de Arabia*



4.332 *Lawrence de Arabia*



4.333 *Regreso al futuro*

Movimientos relacionales en el cine de Spielberg

Cada uno de los movimientos de cámara analizados en los anteriores apartados compartían ciertas características en su aplicación dentro del cine de Spielberg: presencia en todas y cada una de las películas, variedad técnica, complejidad formal, y estrecha relación con el desarrollo dramático. Estas cuatro condiciones se vuelven a cumplir en el caso de los movimientos relacionales. Su presencia se extiende a lo largo de toda la filmografía del director, haciendo uso de recursos visuales enormemente variados y alcanzando en ocasiones una complejidad formal extraordinaria, sin perder en ningún momento su vinculación con el argumento.

La frecuencia y distribución de estos movimientos, como sugerían las estadísticas presentadas al inicio del capítulo, obedecen a ciertas tendencias compartidas por otros tipos de desplazamientos. Su uso es relativamente puntual en el conjunto de las películas, como corresponde a los movimientos de corte expresivo, mientras que su frecuencia se incrementa en cada década, aunque de forma relativamente moderada. La media aproximada de movimientos relacionales en la década de 1970 es de unos veinticinco casos por film, y va ascendiendo de forma gradual hasta los sesenta planos de media en la década del 2000, con un ligero descenso a unos cuarenta y cinco casos por película en la década de 2010.

En lo referente a la variedad de soluciones técnicas, la naturaleza de los movimientos relacionales admite muchos tipos de desplazamientos diferentes, con distintas direcciones y velocidades. El *paneo* es la técnica más frecuente, especialmente cuando se trata de relaciones entre dos elementos de la escena, mientras que los *travellings* suelen usarse en desplazamientos más complejos. Los *zooms* relacionales aparecen en películas muy determinadas, mientras que los movimientos de grúa resultan poco comunes, aunque también se dan algunos casos.

El grado de complejidad de estos recursos, por otra parte, es enormemente diverso. A lo largo de la filmografía de Spielberg podemos encontrar desde sencillos paneos relacionales hasta sofisticados desplazamientos de *travelling* que ponen en relación una gran cantidad de elementos, dentro de complejísimas coreografías de movimiento. A menudo estos recursos se hacen aún más elaborados al mezclarse con estrategias de movimiento interior o de simultaneidad visual, e incluso con otros tipos de movimiento de cámara como los seguimientos o los acercamientos enfáticos. El uso expresivo de los diferentes términos del espacio también es utilizado por Spielberg en determinados casos, de la misma forma que la continuidad visual, en forma de planos de larga duración, aparece en algunos de los movimientos relacionales más extensos y complejos.

Por último, la coordinación entre este tipo de movimientos y el desarrollo argumental vuelve a ser muy estrecha en el cine de Spielberg, al emplearse para subrayar relaciones dramáticas relevantes entre los elementos que integran las películas, fundamentalmente personajes y objetos.

El análisis concreto del tipo de relaciones que estos desplazamientos potencian nos servirá para estructurar los diferentes casos de este apartado. Distinguiremos fundamentalmente cinco tipos de relaciones dentro de las películas de Spielberg: la simultaneidad, la semejanza, el contraste, la tensión dramática, y la relación de causa y efecto. Como veremos, estos vínculos básicos darán lugar a todo tipo de variantes dependiendo del contexto narrativo de cada film.

El primer aspecto que analizaremos será la relación de simultaneidad. En determinadas ocasiones, al director le interesa comunicar de forma inequívoca que dos hechos se están produciendo al mismo tiempo y en el mismo espacio. Como veíamos en el segundo capítulo de la investigación, una composición con dos puntos de interés, generalmente dispuestos en profundidad, es una de las formas de lograrlo. El movimiento de cámara, sin embargo, puede ser otra alternativa para alcanzar ese mismo objetivo dramático. Un sencillo ejemplo de *En busca del arca perdida* ilustra esta posibilidad. En una de las escenas del film, Marion es secuestrada por los esbirros nazis y transportada en una cesta, mientras Indiana Jones trata de liberarla. Uno de los planos de la secuencia muestra cómo la cesta de Marion se aleja entre la multitud (Fig. 4.334), y un rápido paneo hacia la izquierda revela que Indiana Jones no es consciente de ello (Fig. 4.335). El movimiento de cámara mantiene la continuidad espacial y temporal, haciendo que la simultaneidad entre los dos hechos sea innegable.

Por otro lado, como podemos comprobar en este ejemplo, el movimiento relacional permite establecer también distintos rangos de información, un uso que era frecuente en la imagen simultánea y que también lo es en esta estrategia. En muchas ocasiones, especialmente dentro de secuencias de suspense y acción, el director subraya cómo unos personajes no disponen de la misma información que otros. En la primera secuencia de *E.T. el extraterrestre*, por ejemplo, este recurso sirve para incrementar el suspense. Un plano muestra a Keys y a sus científicos buscando a los extraterrestres en medio de la noche (Fig. 4.336), hasta que un inesperado paneo vertical revela que E.T. se encuentra muy cerca de ellos, tratando de esconderse (Fig. 4.337). De forma similar emplea Spielberg el movimiento cuando los niños se esconden de los raptos en la cocina en *Parque jurásico* o cuando John Anderton trata de esquivar a la policía en un centro comercial en *Minority report*. En ambos casos, el movimiento establece distintos rangos de información apuntalando expresivamente el suspense.

Pese a todo, la simultaneidad no está necesariamente asociada al rango de información. En *Indiana Jones y la última cruzada*, por ejemplo, la cámara sigue a Indiana Jones cuando descubre que su habitación y la de Elsa Schneider han sido asaltadas y desordenadas. En el mismo plano el movimiento acaba revelando a Elsa encerrada en su baño, ajena a lo sucedido. La simultaneidad nos lleva a descartar que Elsa haya revuelto las habitaciones, cosa que más adelante descubriremos que sí había hecho.



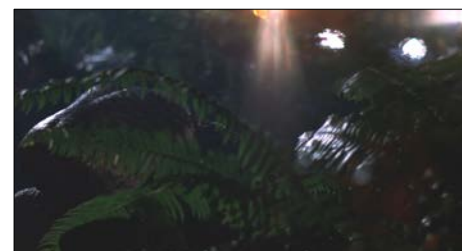
4.334 *En busca del arca perdida*



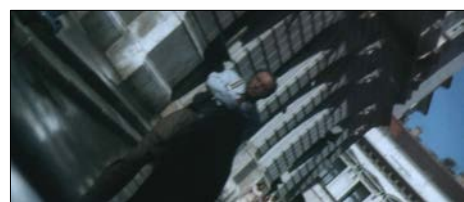
4.335 *En busca del arca perdida*



4.336 *E.T. el extraterrestre*



4.337 *E.T. el extraterrestre*

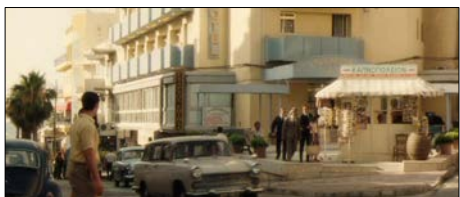
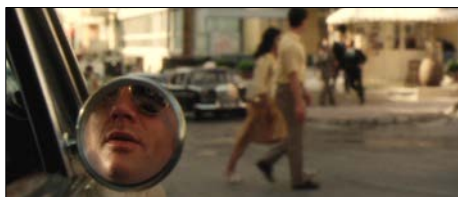
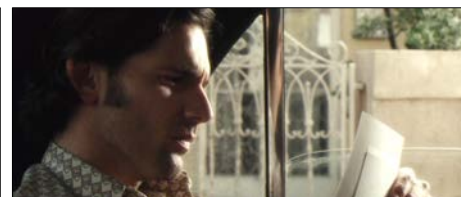
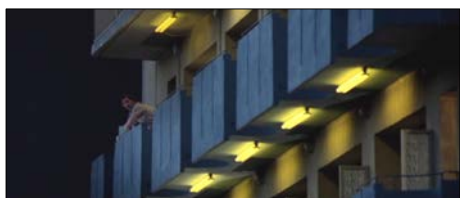
4.338 *Munich*4.339 *Munich*4.340 *Munich*4.341 *Munich*

Pero si bien los ejemplos que hemos visto hasta ahora tienen una sencilla resolución formal, podemos encontrar movimientos mucho sofisticados en donde también se subraya la simultaneidad espacial y temporal. *Munich*, el film con más movimientos relacionales de la filmografía de Spielberg, es un caso ejemplar tanto en la frecuencia como en la sofisticación de estos desplazamientos. En numerosas ocasiones, Spielberg utiliza esta estrategia para mostrar cómo los protagonistas, un grupo de agentes del Mossad, acechan a sus objetivos árabes antes de asesinarlos. Una y otra vez, el director presenta a la futura víctima, y en el mismo plano revela la presencia de los protagonistas, activando una estructura de suspense.

En el primero de los asesinatos, Spielberg utiliza hasta seis movimientos relacionales que vinculan a la víctima con los protagonistas, en ocasiones de un modo visualmente creativo. En una de las tomas vemos cómo Wael Zwaiter camina por la calle, en lo que parece un reflejo (Fig. 4.338). Un paneo le sigue (Fig. 4.339) hasta revelar que su imagen está reflejada en la luna trasera del coche de Steve, uno de los protagonistas (Figs. 4.340), que arranca de inmediato para seguir a su víctima (Fig. 4.341).

En el segundo de los asesinatos, Spielberg utiliza el mismo recurso, aunque alterando el orden de los elementos y ampliando su número. El plano se inicia mostrando a Carl, uno de los miembros del grupo, preparado para llamar a la víctima desde una cabina (Fig. 4.342). Un *zoom* de alejamiento amplía entonces el encuadre (Fig. 4.343) justo en el momento en que cruza hacia la derecha el coche donde van Robert y Steve (Fig. 4.344). Un paneo muestra cómo aparcan junto a Hans, que abona el estacionamiento (Fig. 4.345), y un nuevo *zoom* de alejamiento revela la presencia de Avner (Fig. 4.346). Éste mira hacia arriba justificando otro paneo hasta la ventana de Mahmoud Hamshari, en cuyo teléfono han instalado la bomba (Fig. 4.347). Spielberg, en este caso, une las presencias simultáneas de los cinco protagonistas para vincularlas al final con el personaje amenazado.

Aún más sofisticados son los movimientos relacionales del tercer asesinato, en los que despliega un notable virtuosismo visual. Un plano general muestra la salida de un hotel de Hussein Abad Al-Chir, el siguiente objetivo (Fig. 4.348), y un *travelling* hacia la izquierda revela la presencia de Steve, reflejado en un retrovisor (Fig. 4.349). El *travelling* se introduce en el coche, mostrándonos la presencia de Carl (Fig. 4.350) y de Avner, y articulando una composición simultánea con el coche el que entra el árabe (Fig. 4.351). Entonces Carl hace entrar en cuadro una foto de la víctima (Fig. 4.352), y finalmente la cámara panea hasta Avner para mostrar su reacción (Fig. 4.353). Una estructura parecida se repite la noche del asesinato, con la misma intención expresiva. La cámara muestra a Avner esperando en el hotel (Fig. 4.354), un *zoom* de alejamiento revela la llegada del coche de Hussein (Figs. 4.355-4.356), un *travelling* hacia la izquierda introduce a Steve y a Carl (Fig. 4.357-4.358), y el plano se cierra con la futura víctima bajando de su coche (Fig. 4.359).

4.342 *Munich*4.343 *Munich*4.344 *Munich*4.345 *Munich*4.346 *Munich*4.347 *Munich*4.348 *Munich*4.349 *Munich*4.350 *Munich*4.351 *Munich*4.352 *Munich*4.353 *Munich*4.354 *Munich*4.355 *Munich*4.356 *Munich*4.357 *Munich*4.358 *Munich*4.359 *Munich*

4.360 *Tiburón*4.361 *Tiburón*4.362 *Hook*4.363 *Hook*4.364 *En busca del arca perdida*

Los complejos desplazamientos de cámara que Spielberg introduce en *Munich* nos muestran las enormes posibilidades del movimiento relacional a la hora de vincular en un mismo plano gran cantidad de elementos, reforzando la simultaneidad espacial y temporal, en este caso para crear estructuras de suspense visualmente expresivas.

Pero como veíamos en la introducción del apartado, hay otras muchas razones por las que un director puede utilizar el movimiento de cámara para vincular elementos de la escena. Una de ellas es la de unir aspectos de la narración que compartan un mismo sentido dramático. En el caso de Spielberg, podremos diferenciar en nuestro análisis tres áreas muy concretas: los objetos, las acciones y las reacciones de los personajes. Como sugería *La pasión de Juana de Arco*, la suma de reacciones semejantes entre sí dará lugar a efectos expresivos. Spielberg, a lo largo de su filmografía, utiliza en muchas ocasiones este recurso, uniendo dentro de un mismo plano reacciones de miedo, amor, inquietud, alegría, tristeza, decepción o asombro. En todos los casos, la suma de reacciones tiene un efecto acumulativo que aumenta la intensidad dramática.

La forma más sencilla de vincular reacciones de personajes es de nuevo el paneo. Cuando los protagonistas de *Tiburón* ven por primera vez en alta mar al gran escualo, un movimiento de cámara une sus reacciones al descubrir el inesperado tamaño del animal. La cámara encuadra a Hooper, que muestra su inquietud (Fig. 4.360), e inmediatamente panea en diagonal hasta Brody y Quint, cuyos rostros muestran también una evidente preocupación (Fig. 4.361). La suma de sus reacciones a través de la continuidad hace que éstas tengan un impacto dramático acumulativo, mayor que el que tendrían por separado. La inquietud o el miedo, por otra parte, son reacciones especialmente recurrentes en películas de acción y aventura, y Spielberg las une en ocasiones mediante sencillos paneos relacionales. En *Parque jurásico*, por ejemplo, un paneo horizontal vincula las reacciones de Grant y Malcolm cuando ven al T-Rex atacar el coche de los niños. En *La guerra de los mundos*, un paneo diagonal une a Ray y a su hija Rachel cuando observan atemorizados la aparición de los extraterrestres. En *Indiana Jones y la última cruzada*, un sencillo paneo vertical suma las reacciones de Marcus, Henry y Sallah cuando un soldado se expone a morir al atravesar la primera prueba del templo del grial.

Por supuesto, las reacciones que los paneos enlazan en la filmografía de Spielberg pueden ser mucho más variadas. En *El color púrpura*, por ejemplo, se subraya de este modo la atracción que sienten los hombres por Shug cuando canta en el bar, o la consternación de Oskar y su amante cuando contemplan la matanza del gueto de Cracovia en *La lista de Schindler*. En *Hook*, otro paneo suma las decepciones de los Niños Perdidos cuando Peter decide no robar el garfio del Capitán (Figs. 4.362-4.363). Al mismo tiempo, si bien los paneos suelen ser la opción más frecuente en este sentido, los *travellings* también ofrecen sus posibilidades.



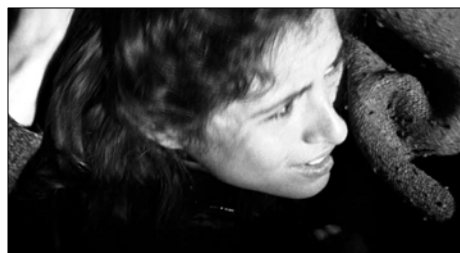
4.365 *Parque jurásico*



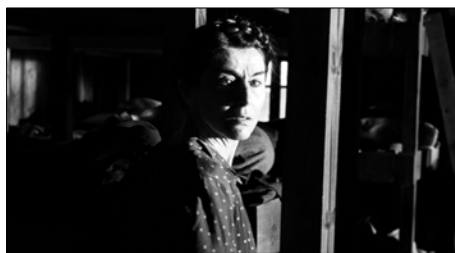
4.366 *Parque jurásico*



4.367 *Parque jurásico*



4.368 *La lista de Schindler*



4.369 *La lista de Schindler*



4.370 *La lista de Schindler*

En una escena de *En busca del arca perdida*, por ejemplo, la cámara se desplaza en un *travelling* de izquierda a derecha mostrando de forma cómica lo embelesadas que están las alumnas de Indiana Jones (Fig. 4.364). Exactamente el mismo movimiento se utiliza en *Indiana Jones y la última cruzada*, donde de nuevo se suman varias reacciones del mismo tipo.

El *travelling*, por otro lado, puede llevar a cabo desplazamientos más complejos dentro de este tipo de estrategias. En *Parque jurásico*, un movimiento une las reacciones de Alan, Tim y Lex cuando oyen a lo lejos el estremecedor rugido del tiranosaurio. El plano se inicia con un encuadre de Tim, que reacciona ante el rugido (Fig. 4.365). Un *travelling* hacia atrás y un cambio de foco nos lleva hasta Lex, visiblemente asustada (Fig. 4.366). Un último movimiento revela a Grant, con un nuevo cambio de foco (Fig. 4.367). La acumulación de reacciones potencia la intensidad del plano hasta el punto de que a continuación los personajes deciden subirse a un árbol para protegerse. Una estrategia similar, en un contexto radicalmente diferente y con una resolución técnica distinta, aparece en *La lista de Schindler*. Cuando los nazis anuncian por los altavoces del campo una revisión médica, un *travelling* realizado cámara en mano une las reacciones aterradas de tres mujeres en uno de los barracones (Fig. 4.368-4.370). Conscientes de que no pasar el examen médico supondría su expulsión del campo y su ejecución, instantes después deciden hacerse sangre en el dedo y maquillarse con ella para mejorar su aspecto.

Finalmente, el uso de términos del espacio sorprendentes también puede añadir nuevas posibilidades a la suma de reacciones semejantes. En *El mundo perdido*, un paneo en contrapicado une las aterradas expresiones de Nick (Fig. 4.371), Ian (Fig. 4.372) y Sarah (Fig. 4.373) cuando ésta queda apoyada en el cristal de una caravana suspendida sobre un acantilado.



4.371 *El mundo perdido*



4.372 *El mundo perdido*



4.373 *El mundo perdido*



4.374 *El color púrpura*



4.375 *El color púrpura*



4.376 *El color púrpura*



4.377 *Hook*



4.378 *Hook*



4.379 *Hook*



4.380 *Inteligencia artificial*



4.381 *Inteligencia artificial*

La suma de reacciones, por otro lado, no es la única posibilidad que Spielberg pone en juego en lo referente a los movimientos relacionales. Como ya anticipábamos, otro aspecto de la narración que puede ser articulado de este modo son los objetos, que conectados mediante el movimiento de cámara pueden dar lugar a poderosos efectos expresivos.

Un sencillo ejemplo aparece en *El color púrpura*. Tras la llegada de Shug, Albert intenta impresionarla preparando un succulento desayuno, pero su torpeza culinaria le lleva a quemarlo por completo. Cuando Shug lo rechaza, Celie se dispone a preparar uno nuevo. Pocos instantes después, un *travelling* revela los deliciosos platos cocinados por la protagonista. Spielberg muestra de forma continua la carne (Figs. 4.374), los huevos fritos (Fig. 4.375), y las succulentas tortitas de Celie (Fig. 4.376), en un efectivo movimiento relacional. Vinculando a través del movimiento tres elementos con un sentido similar, su impacto dramático vuelve a multiplicarse, realzando las habilidades de la protagonista.

Un ejemplo análogo aparece en *Hook*. Cuando Peter Banning logra usar por primera vez su imaginación, consigue al fin ver la comida que los Niños Perdidos estaban cenando. Un largo y complicado *travelling* revela y vincula entre sí estos nuevos elementos de la acción. El plano empieza mostrando la sorpresa de Peter, y a continuación recorre la gran mesa descubriendo succulentas carnes (Fig. 4.377), originales pasteles (Fig. 4.378) y exóticas frutas (Fig. 4.379). Los distintos alimentos, a cual más apetitoso, suman su impacto dramático de forma acumulativa.

Por supuesto, también es posible la suma de otro tipo de objetos, como podemos comprobar en *Inteligencia artificial*. Un *travelling* relaciona varias fotografías en las que aparece un niño idéntico a David junto con el profesor Hobby (Fig. 4.380-4.381). Las fotos sugieren de forma insistente que el robot creado por el profesor es una copia de su propio hijo.



4.382 *Parque jurásico*



4.383 *Parque jurásico*



4.384 *Parque jurásico*

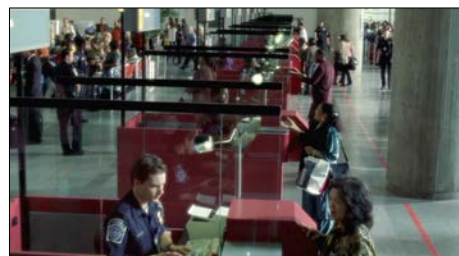
Por otra parte, de la misma manera que pueden acumularse objetos o reacciones, también pueden unirse a través del movimiento acciones que compartan el mismo sentido narrativo. En la escena inicial de *Parque jurásico* encontramos un claro ejemplo. Cuando el peligroso velociraptor consigue soltarse y ataca a uno de los operarios, un movimiento relacional nos muestra cómo el resto de trabajadores del parque tratan de abatirlo. La cámara encuadra a un operario disparando por la parte izquierda de la jaula (Fig. 4.382), un *travelling* de izquierda a derecha revela a otro operario disparando por el centro (Fig. 4.383), y el tramo final del movimiento muestra a otros dos operarios que abren fuego desde el lado derecho de la jaula (Fig. 4.384). El movimiento relaciona dramáticamente las distintas acciones, subrayando la insistencia con la que los personajes tratan de acabar con el animal, y la resistencia que éste opone a los disparos.

La suma de acciones aparece también en muchas películas del director, en contextos y géneros muy variados. Al inicio de *E.T. El extraterrestre*, por ejemplo, un movimiento relacional muestra cómo tres coches distintos irrumpen en el bosque para acechar a los alienígenas. El mismo efecto amenazante se da al final del film, cuando los astronautas de la NASA aparecen por sorpresa en casa de Elliot y son nuevamente vinculados mediante el movimiento de cámara. En *La lista de Schindler*, Spielberg utiliza este mismo recurso en sentidos totalmente opuestos. El movimiento relacional une las burdas actitudes de los nazis en la fiesta inicial, pero también presenta de forma acumulativa a los desnudos y demacrados prisioneros judíos cuando son revisados por los médicos nazis.

La misma técnica de movimiento, en ocasiones, sirve para sumar acciones muy distintas. En *War horse*, por ejemplo, un *travelling* que avanza hacia delante sirve para mostrar de forma acumulativa cómo los alemanes disparan sus ametralladoras, unas armas totalmente novedosas en la Primera Guerra Mundial (Fig. 4.385). En *La terminal*, el mismo tipo de movimiento de cámara es utilizado para subrayar la rutina del aeropuerto en la escena inicial. La cámara avanza hacia delante mostrando cómo los policías revisan mecánicamente cada uno de los pasaportes en sus cabinas (Fig. 4.386). En *La lista de Schindler*, el mismo tipo de movimiento revela cómo cortan el pelo a varias mujeres que acaban de llegar a Auschwitz (Fig. 4.387). Dependiendo del caso, el movimiento relacional enfatiza lo poderoso, rutinario o despiadado de las acciones.



4.385 *War horse*



4.386 *La terminal*



4.387 *La lista de Schindler*



4.388 1941



4.389 1941



4.390 1941



4.391 1941



4.392 1941



4.393 1941



4.394 1941

La suma de acciones semejantes, por otro lado, puede ampliar sus posibilidades en movimientos más largos y sofisticados. En el epílogo de *1941*, por ejemplo, Spielberg despliega un plano de 52 segundos con un largo movimiento relacional que une multitud de acciones con un objetivo cómico. Tras la espectacular secuencia de acción nocturna donde se resuelven todas las tramas del film, se nos muestra a la mayoría de los personajes principales profundamente dormidos en el jardín de los Douglases.

El largo *travelling*, cuidadosamente coreografiado, va revelando poco a poco a los diferentes personajes completamente dormidos, en posturas y actitudes sorprendentes. La toma se inicia con Ward Douglas acercándose al primer término y mirando fuera de cuadro con desasosiego (Fig. 4.388). Douglas camina hacia la izquierda arrastrando la cámara, que revela en primer término al señor Mishkin, dormido y apoyado en un mueble (Fig. 4.389). El *travelling* continúa, mostrándonos a continuación a los soldados Foley, Johnson y Hinshaw, dormidos en incómodas posturas, y con los hijos de Douglas haciéndoles travesuras (Fig. 4.390). El *travelling* sigue avanzando hacia la izquierda, revelando a Macey y al soldado Reese durmiendo en otra cama (Fig. 4.391), y poco después a Crum y a Herbie completamente aletargados (Fig. 4.392). El largo desplazamiento acaba mostrando a la pareja romántica del film, Wally y Betty, tumbados también sobre una cama (Fig. 4.393), y finalmente al sargento Tree, que se despierta a tiempo para recibir al general Stilwell (Fig. 4.394).

Vinculando a través del movimiento a un gran número de personajes que realizan la misma acción, en este caso dormir profundamente, Spielberg consigue aumentar el poder expresivo del plano, alcanzando un efecto cómico. Ver a todos estos personajes durmiendo incómodamente en el desordenado jardín de la familia Douglas resulta divertido, especialmente al ser revelado de forma acumulativa. Si Spielberg hubiera decidido asignar una toma distinta a cada personaje y hacer uso del montaje, la escena habría tenido un impacto completamente distinto en el espectador.

Los dos últimos ejemplos que veremos en relación con la suma de acciones introducirán algunos matices nuevos sobre la estructura que hemos visto hasta el momento. Si en los ejemplos expuestos las acciones vinculadas por el movimiento eran siempre las mismas, veremos cómo la unión de acciones diferentes pero con un sentido dramático similar puede dar lugar a un efecto narrativo acumulativo. Un ejemplo muy claro de ello aparece en otra larga y sofisticada secuencia de *Atrápame si puedes*.

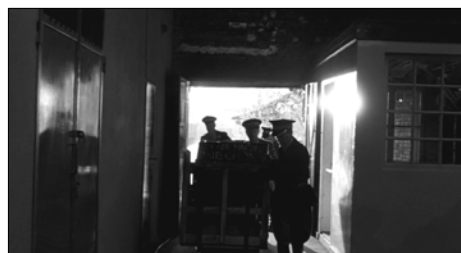
4.395 *Atrápame si puedes*4.396 *Atrápame si puedes*4.397 *Atrápame si puedes*

Tras hacerse pasar por piloto de Pan-Am y falsificar cheques de la compañía, Frank Abagnale Jr., el protagonista del film, lleva una vida lujosa y placentera. En un momento dado, Frank celebra una gran fiesta en su casa, y Spielberg subraya visualmente el ambiente disipado de la misma mediante un largo movimiento relacional de 44 segundos.

La toma se inicia con un encuadre general donde vemos a un grupo de jóvenes divirtiéndose en una piscina. Mientras una pareja baila al fondo, dos chicas y un chico se tiran al agua (Fig. 4.395). La cámara realiza entonces un paneo hacia la izquierda, hasta una joven que prueba una *fondue* en el interior de la casa (Fig. 4.396). La cámara sigue el movimiento de la chica al incorporarse, mostrando entonces la entrada de Frank, que saluda a la chica con una caja de 'Moët-Chandon' en las manos (Fig. 4.397). Ambos charlan brevemente, mientras al fondo vemos a otros invitados bailando. Frank avanza acompañado por un *travelling* hasta encontrarse con dos atractivas gemelas, a las que saluda efusivamente y con las que se pone a bailar (Fig. 4.398). De nuevo, alrededor del protagonista y en primer término, otros invitados charlan y bailan. Tras unos segundos, Frank deja a las gemelas y camina hacia la izquierda por el salón, donde aparecen otros jóvenes bailando y bebiendo. Frank se acerca a un chico y le pide que tenga cuidado con el tocadiscos, mientras en primer término una pareja coquetea en el sofá y otra se besa (Fig. 4.399). El protagonista camina entonces hacia un pasillo, donde otros jóvenes bailan animadamente (Fig. 4.400). Frank discute con un amigo, y finalmente sale de cuadro. Pero el plano no concluye hasta que una chica, completamente borracha, se acerca al primer término tratando de seguir a Frank, y acaba saliendo de cuadro de forma cómica al caerse al suelo (Fig. 4.401).

De nuevo, el movimiento de cámara enlaza multitud de acciones que acaban teniendo un efecto acumulativo, aunque en este caso no sean exactamente iguales. Los invitados bailando, comiendo o besándose son vinculados gracias al movimiento relacional, construyendo una sensación general de diversión y desenfreno. En esta ocasión, Spielberg se apoya de un modo más claro en un seguimiento de cámara, aprovechando también los distintos términos del espacio, la simultaneidad de puntos de interés visual, e incluso el movimiento interior en forma de salida de cuadro. De nuevo, una compleja coreografía de movimiento sirve para aportar relevantes matices expresivos a la narración argumental.

4.398 *Atrápame si puedes*4.399 *Atrápame si puedes*4.400 *Atrápame si puedes*4.401 *Atrápame si puedes*



4.402 *La lista de Schindler*



4.403 *La lista de Schindler*



4.404 *La lista de Schindler*

El último ejemplo que veremos de esta estrategia comparte esta misma filosofía visual, aunque se desarrolla en un tono y un contexto dramático completamente opuestos. Si en *Atrápame si puedes* se trataba de sumar dentro de un mismo plano el mayor número de acciones divertidas y glamurosas, en el ejemplo que veremos de *La lista de Schindler* el objetivo es el contrario: enlazar acciones despreciables que hagan cada vez más patente la extraordinaria crueldad de los nazis.

En el primer tramo de la película, un grupo de judíos van a ser enviados en tren a un campo de concentración, pero antes son engañados por los alemanes para ser desprovistos de sus bienes. Antes de salir de Cracovia se les ordena identificar su equipaje escribiendo sus nombres en las maletas, pero enseguida comprobamos cómo todo es un engaño. Nada más marcharse el tren, las maletas son abiertas y su contenido dismantelado. En un largo movimiento relacional de 36 segundos de duración se nos muestra a dónde van a parar los bienes de los prisioneros judíos.

La toma, rodada cámara en mano, empieza mostrando a unos empleados de la estación arrastrando un carro lleno de maletas (Fig. 4.402). Los personajes avanzan hacia el primer término y después giran hacia la derecha. La cámara panea con ellos, revelando una enorme pila de ropa que llega hasta el techo (Fig. 4.403). La aparición de los cientos de prendas es totalmente inesperada. Tras esta sorpresa visual, el paneo continúa, y vemos cómo los empleados dejan el carro junto a otra gran pila de objetos, en este caso decenas de maletas (Fig. 4.404). Cuando la cámara se detiene, el operario ubicado a la derecha del plano levanta una maleta y se la lleva, justificando un movimiento de *travelling* hacia la derecha (Fig. 4.405), que acaba revelando otra montaña de objetos formada por centenares de gafas (Fig. 4.406). A esta nueva sorpresa le sigue el descubrimiento de otro enorme montón de zapatos (Fig. 4.407). Pero el movimiento no se detiene, y sigue enlazando nuevos aspectos de la acción. El *travelling* continúa avanzando hacia la derecha, haciendo entrar en cuadro una larga mesa llena de operarios, que se encargan de abrir de una en una las maletas (Figs. 4.408-4.409). La cámara nos va mostrando cómo extraen máquinas de escribir, ropa, zapatos, instrumentos musicales y otros objetos de valor. Entonces uno de los operarios, situado a la derecha del encuadre, recoge en una cesta varios elementos hechos con metales preciosos, y se separa del grupo (Fig. 4.410). La cámara sigue su recorrido en un *travelling* que acaba en una enorme estantería abarrotada de objetos metálicos, muchos de ellos de carácter religioso (Fig. 4.411). Justo después, otro personaje cruza el encuadre transportando un cuadro, y llevándose la atención de la cámara hacia la izquierda (Fig. 4.412). El personaje de la gorra se cruza con un hombre que transporta varios marcos, el *travelling* que lo sigue acaba desvelando una gran pila de muñecos infantiles y osos de peluche (Fig. 4.413). En el mismo encuadre, al fondo, se aprecian también decenas de perchas con abrigos, y en la esquina superior derecha, montones de alfombras enrolladas.



4.405 *La lista de Schindler*



4.406 *La lista de Schindler*



4.407 *La lista de Schindler*



4.408 *La lista de Schindler*



4.409 *La lista de Schindler*



4.410 *La lista de Schindler*



4.411 *La lista de Schindler*



4.412 *La lista de Schindler*



4.413 *La lista de Schindler*

El plano, de un virtuosismo narrativo excepcional, es capaz de condensar en pocos segundos todos los matices de la brutal agresión a los judíos. Spielberg vuelve a utilizar el movimiento relacional, mostrando tanto acciones como elementos sorprendentes que comparten un mismo sentido dramático, y enlazándolos en una perfecta coreografía visual. El aumento de la intensidad dramática del plano, además, no se basa sólo en el sentido acumulativo de las acciones y elementos, sino también en la creciente relevancia de los mismos. Spielberg muestra en primer lugar los montones de ropa, gafas y zapatos, cuya presencia resulta muy impactante. Pero después sigue aumentando la dimensión del robo con objetos de gran valor material, espiritual, y artístico, cuya sustracción aporta matices aún más profundos. Finalmente, la revelación de los juguetes saqueados a los niños cierra de un modo estremecedor el plano. A través del movimiento de cámara, Spielberg consigue articular esta larga escena de un modo extraordinariamente expresivo, logrando que la intensidad dramática del plano sea cada vez mayor, y que la dimensión de la tragedia que viven los judíos se incremente a medida que se desarrolla la escena.



4.414 *El color púrpura*



4.415 *El color púrpura*



4.416 *La terminal*



4.417 *La terminal*

Hasta el momento hemos estudiado el uso de los movimientos relacionales aplicados al establecimiento de la simultaneidad o la semejanza entre elementos de la escena. Pero como sugeríamos al inicio del apartado, esta estrategia puede cumplir funciones todavía más diversas. Otro de los aspectos que estos movimientos pueden potenciar de forma expresiva es el contraste. Dos elementos de la historia que tengan una naturaleza opuesta quedarán aún más diferenciados al relacionarse dentro de un mismo plano.

Spielberg, a lo largo de su filmografía, desarrolla variados ejemplos de este tipo de vinculación visual. Los aspectos relacionados suelen ser, generalmente, las acciones de los personajes. Encontramos varios casos en *El color púrpura*, un drama cuyo contexto argumental resulta favorable a este recurso. En el primer tramo de la película vemos cómo Albert va a pedir la mano de Nettie, y ante la negativa de su padre, acaba aceptando a Celie, su hermana. Albert no siente ningún afecto por Celie, y cuando emprenden el camino hacia su casa un movimiento subraya este hecho. Un plano encuadra a la niña caminando bajo la nieve, cargada de bultos y tirando de una vaca (Fig. 4.414), y un paneo diagonal la relaciona con Albert, que avanza delante de ella a caballo, y sin cargar ningún bulto (Fig. 4.415). El contraste entre ambas acciones resulta mucho más descarnado gracias al uso del movimiento. Más adelante, el mismo recurso será utilizado cuando un desplazamiento contraste la incomodidad de Celie en el bar de Harpo con el gozo de Albert al ver cantar a Shug.

Por su parte, *El imperio del sol* también ofrece buenas oportunidades para este recurso, al centrarse en una familia inglesa acomodada en el contexto empobrecido de Shangai. Spielberg contrasta a través del movimiento a un harapiento mendigo con el distinguido padre de Jim, o a un niño chino transportado en una cesta con una familia que circula en un coche de lujo. Las desigualdades sociales son argumentalmente idóneas para este tipo de estrategias. En un contexto más íntimo reaparece esta técnica en *Inteligencia artificial*, donde otro movimiento relaciona a David, sentado en el suelo de su habitación, con su hermano Martin, a quien Monica abraza y lee un cuento en la cama. Esta estrategia, por otra parte, también puede obtener efectos expresivos en un contexto de comedia, como sucede en *La terminal*. En tres ocasiones, Spielberg contrasta las imágenes optimistas que aparecen en los televisores del aeropuerto con las desgracias que sufre Viktor Navorski. En uno de los planos, la imagen de un perrito saltando alegremente en la pantalla (Fig. 4.416) se vincula mediante un paneo con la tristeza de Viktor, incapaz de conseguir trabajo (Fig. 4.417).

Vistas las posibilidades a la hora de subrayar el contraste, el cuarto tipo de relación narrativa que mencionaremos en nuestro análisis será el vínculo de tensión dramática. En determinadas circunstancias, ciertos elementos de la escena, generalmente personajes y objetos, podrán mantener entre sí algún tipo de tensión argumental. De nuevo, el movimiento de cámara será capaz de enfatizar gran diversidad de situaciones a través de la continuidad visual.

4.418 *El color púrpura*4.419 *El color púrpura*4.420 *El color púrpura*

Un ejemplo muy claro aparece, de nuevo, en *El color púrpura*. El personaje de Albert, tras expulsar violentamente de su casa a Nettie, le exige a Celie, su hermana, que le afeite la barba. Celie, consciente del carácter colérico de Albert, empieza a preparar la cuchilla extremadamente nerviosa (Fig. 4.418). Un paneo sigue su mano hasta el rostro de Albert, que la advierte de que si intenta vengarse de él lo pagará muy caro (Fig. 4.419). La intimidante mirada del personaje provoca un nuevo paneo hasta el atemorizado rostro de Celie (Fig. 4.420), justo antes de que la cámara vuelva a panear hasta Albert y empiece el afeitado. La extraordinaria tensión que se crea entre los personajes es subrayada a través del movimiento. En un contexto muy similar se utiliza la continuidad visual en *La lista de Schindler*, cuando el rabino judío trata de fabricar una bisagra y el sanguinario Amon Goeth cronometra lo que tarda en realizarla.

Por otro lado, la relación entre los personajes no tiene por qué ser siempre tan negativa. Spielberg también utiliza el movimiento para subrayar tensiones positivas, como la mirada enamorada que el propio Albert le dedica a Nettie al principio de *El color púrpura*, el gesto de atracción con el que Malcom observa a Sattler en *Parque jurásico* o la simpatía con la que Rachel mira a Ted en la escena del bar de *Always*.

Finalmente, resultan especialmente frecuentes en el cine de Spielberg los movimientos que potencian relaciones de tensión dramática entre personajes y objetos, especialmente cuando éstos últimos tienen un gran valor simbólico. En *Tiburón*, por ejemplo, un paneo relaciona la mirada de Quint con unos chalecos salvavidas hacia el final de la película (Fig. 4.421-4.422). Los chalecos recuerdan una aterradora experiencia contada por el personaje minutos antes, en la que sus compañeros fueron devorados por los tiburones durante la Segunda Guerra Mundial. Uniendo a Quint con los chalecos justo cuando el barco de los protagonistas empieza a hundirse, Spielberg refuerza la tensión entre ambos. De un modo similar el director relaciona a Avner con su pistola en *Munich*, a Cinque con el colmillo que le regaló su mujer en *Amistad*, a Jack con su pelota de baseball en *Hook*, o al Capitán Tanner con un puñado de balas en *Loca evasión*. En ciertos casos, la tensión argumental puede sofisticarse al tener un carácter anticipativo, como cuando un movimiento de cámara relaciona a los protagonistas de *Parque jurásico* con el esqueleto del tiranosaurio (Figs. 4.423-4.424), sugiriendo los problemas que sufrirán minutos después.

4.421 *Tiburón*4.422 *Tiburón*4.423 *Parque jurásico*4.424 *Parque jurásico*

4.425 *Hook*4.426 *Hook*4.427 *El diablo sobre ruedas*4.428 *El diablo sobre ruedas*

El último tipo de movimiento que analizaremos, y el más frecuente de todos los que hemos presentado, es el consagrado a subrayar las relaciones de causa y efecto. Como vimos al estudiar la imagen simultánea y el movimiento interior, los vínculos de causa y efecto tienen una gran importancia en la narración, y pueden ser reforzados a través de la continuidad visual. En el cine de ficción, y en concreto en la filmografía de Steven Spielberg, la mayor parte de los efectos corresponden a las reacciones de los personajes, y las causas, generalmente, tienen que ver con acciones y objetos especialmente relevantes o sorprendentes.

Como ocurría en anteriores apartados, el movimiento de cámara es capaz de sostener el flujo dramático, haciendo que el vínculo entre unos y otros aspectos de la escena sea más poderoso y expresivo. Este tipo de movimientos ocuparán las páginas finales del presente apartado, donde estudiaremos tanto los casos más sencillos como los más sofisticados. Como podremos comprobar, algunos de los movimientos de cámara más elaborados y creativos de toda la filmografía de Spielberg se producen en el área de los movimientos relacionales de causa y efecto.

Empezaremos analizando el vínculo entre personajes y objetos, y lo haremos en su forma más sencilla, los paneos relacionales. En la parte final de *Hook*, por ejemplo, Peter Banning consigue devolverle al anciano Tootles las canicas que buscaba desesperadamente, y que había perdido siendo niño. Cuando Peter se las entrega, un sencillo paneo vertical une las canicas (Fig. 4.425) con la reacción completamente conmovida del anciano (Figs. 4.426). Una vez más, Spielberg podría haber unido ambos encuadres con un simple corte de montaje, pero el movimiento de cámara y la continuidad visual hace que los dos hechos se conecten de un modo más intenso. Este tipo de sencillos paneos relacionales aparecen con cierta frecuencia en el cine de Spielberg, reforzando la reacción de los personajes ante todo tipo de objetos. La preocupación de Sattler ante las hierbas que envenenan al triceratops en *Parque jurásico*, el asombro de Barry ante la nevera desmantelada por los extraterrestres en *Encuentros en la tercera fase* o la perplejidad de Baldwin ante el importantísimo diario de navegación que descubre en *Amistad* son ejemplos de ello.

Este tipo de recursos pueden sofisticarse de diversas maneras, y el cine de Spielberg ofrece interesantes ejemplos de ello. Una de las opciones alternativas pasa por introducir en primer lugar la reacción del personaje y a continuación mostrar el objeto causante de la misma. Un curioso ejemplo aparece en *El diablo sobre ruedas*, donde el director une los distintos elementos a través del *zoom*. En una escena del film, David conduce tranquilamente por la carretera, convencido de haber perdido de vista para siempre al camión que lo acosaba. Sin embargo, en un momento dado su coche frena de repente, sin un motivo aparente (Fig. 4.427). Un rápido *zoom* de alejamiento hace entrar entonces en pantalla al camión, causante del frenazo, dando lugar a una composición amenazadora (Fig. 4.428).



4.429 *Encuentros en la tercera fase*



4.430 *Encuentros en la tercera fase*



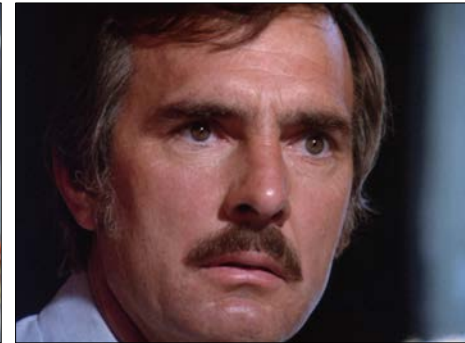
4.431 *Encuentros en la tercera fase*



4.432 *El diablo sobre ruedas*



4.433 *El diablo sobre ruedas*



4.434 *El diablo sobre ruedas*

Un ejemplo con una disposición parecida, pero mayor sofisticación visual, se produce en *Encuentros en la tercera fase*. En el tramo final del film, Roy y Jillian avanzan en coche por una zona restringida, donde supuestamente se ha expandido un gas mortífero. En un momento dado, vemos cómo su vehículo se frena sin motivo, y un *travelling* nos revela inmediatamente la causa (Fig. 4.429). Junto a la carretera aparece una oveja muerta, confirmando la hipótesis del gas mortal. Pero el coche sigue avanzando lentamente, y aparece una segunda y una tercera ovejas (Fig. 4.430). Finalmente, tras la revelación de un nuevo grupo de animales muertos (Fig. 4.431), Roy y Jillian aceleran y continúan su camino. La estructura del plano, en este caso, nos muestra primero la reacción, después los elementos que la causan sumándolos de un modo acumulativo, y finalmente la nueva reacción que indica que los protagonistas asumen el riesgo de continuar.

Pero como decimos, no sólo los objetos son los causantes de este tipo de estrategias. En muchos casos, son acciones de los personajes las que provocan reacciones subrayadas por el movimiento. Una vez más, sencillos paneos relacionales son utilizados para mostrar la inquietud de Howard Marks al ver que un desconocido entra en su casa en *Minority report*, o la alegría del Capitán Garfio al comprobar que Peter Pan vuelve a volar en *Hook*. La necesidad de vincular acciones y reacciones relevantes lleva en ocasiones a Spielberg a unir elementos muy lejanos. En *El diablo sobre ruedas*, el teleobjetivo y el cambio de foco ayudan a mostrar cómo David descubre que el camionero que él creía ser su acosador en realidad no lo es (Figs. 4.432-4.434). Excepcionalmente, los mismos objetivos pueden alcanzarse mediante movimientos de grúa, como cuando los protagonistas de *Loca evasión* creen haber sido delatados (Figs. 4.435-4.436).



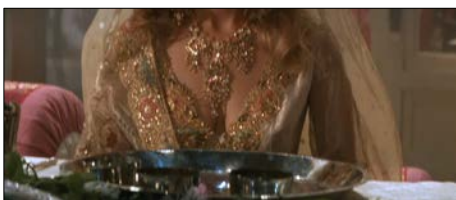
4.435 *Loca evasión*



4.436 *Loca evasión*



4.437 *Indiana Jones y el templo maldito*



4.438 *Indiana Jones y el templo maldito*



4.439 *Indiana Jones y el templo maldito*



4.440 *En busca del arca perdida*



4.441 *En busca del arca perdida*



4.442 *En busca del arca perdida*



4.443 *Indiana Jones y la última cruzada*



4.444 *Indiana Jones y la última cruzada*



4.445 *Indiana Jones y la última cruzada*



4.446 *Parque jurásico*



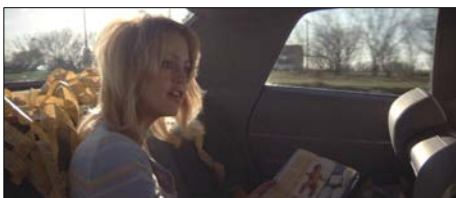
4.447 *Parque jurásico*



4.448 *Parque jurásico*



4.449 *Loca evasión*



4.450 *Loca evasión*



4.451 *Loca evasión*

Las relaciones de causa y efecto subrayadas por el movimiento, por otra parte, pueden tener lugar también en un contexto cómico, donde el efecto expresivo contribuya a realzar la intensidad dramática de los *gags*. En *Indiana Jones y el templo maldito*, por ejemplo, un plano nos muestra unas serpientes pertenecientes al excéntrico menú del palacio de Pankok (Fig. 4.437), y un paneo revela la atónita reacción de Willie, la refinada heroína del film (Figs. 4.438-4.439). Spielberg repite el mismo recurso en varias ocasiones a lo largo de la película, enfatizando la desesperación de la protagonista. En la secuencia de acción inicial, un paneo muestra la reacción de Willie cuando patean el diamante que está tratando de retener, o cuando pierde ese mismo diamante entre decenas de trozos de hielo. Una estrategia similar aparece en *En busca del arca perdida*, donde Spielberg vuelve a unir con el movimiento elementos físicamente distantes. Un encuadre muy picado muestra una sala abarrotada de víboras (Fig. 4.440), para luego revelar con un paneo vertical la reacción de Indiana Jones, que tiene un miedo atroz a estos animales (Figs. 4.441-4.442).

Estos recursos, por otro lado, pueden sofisticarse en diversos sentidos, tanto extremando las distancias entre los elementos como introduciendo diferentes tipos de relaciones dentro del mismo plano. Un ejemplo de ambas cosas aparece en una secuencia de acción de *Indiana Jones y la última cruzada*. En una escena del film, el protagonista observa cómo un avión enemigo aparece a lo lejos, asomándose por detrás de una montaña (Fig. 4.443). Inmediatamente, la cámara panea y cambia el foco hasta Indiana, que reacciona con evidente preocupación (Fig. 4.444). Otro rápido paneo nos lleva entonces hasta su pistola (Fig. 4.445), que resulta estar descargada. De este modo, el movimiento establece dos vínculos distintos dentro de la misma toma: uno de acción y reacción entre el avión y el personaje, y otro de tensión dramática entre el personaje y su pistola.

Esta duplicidad de relaciones dramáticas admite distintas variantes, que Spielberg pone en práctica en algunos planos de su filmografía. En *Parque jurásico*, por ejemplo, introduce dentro de un mismo plano dos efectos distintos respecto a una misma causa. Cuando aparecen por primera vez los nietos de Hammond, éste los abraza muy cariñosamente (Fig. 4.446). Un paneo muestra cómo su acción provoca gran simpatía en Ellie Sattler (Fig. 4.447), pero una completa indiferencia en su pareja, Alan Grant (Fig. 4.448). El plano introduce una causa y dos efectos, y desarrolla a la vez una relación de contraste entre las reacciones, subrayando la aversión de Grant hacia los niños. Una estrategia similar aparece en un plano de *Encuentros en la tercera fase*, cuando la llegada de los extraterrestres a la casa de Jillian provoca miedo en la mujer y diversión en su hijo Barry. En *Loca evasión*, finalmente, se produce otra combinación creativa de relaciones dentro de un mismo plano. Una revista sobre bebés (Fig. 4.449) provoca el entusiasmo de Lou Jean (Figs. 4.450), y el entusiasmo de Lou Jean, a su vez, provoca la desesperación de Clovis (Fig. 4.451), agotado por los continuos caprichos y excentricidades de su pareja.

4.452 *Hook*4.453 *Hook*4.454 *Hook*4.455 *Hook*4.456 *Hook*4.457 *Hook*4.458 *Hook*

Pero este tipo de movimientos podrán sofisticarse todavía más en planos de una duración prolongada, donde se introduzcan un mayor número de elementos. Las últimas páginas de este apartado las dedicaremos a desgranar algunos de los ejemplos más sofisticados de la filmografía de Spielberg, donde dentro de un mismo plano se combinan distintos tipos de movimientos relacionales, pero también otras estrategias pertenecientes a la ocultación, la simultaneidad visual o el movimiento interior.

Los tres primeros ejemplos que analizaremos aparecen en *Hook*. Al principio de la película, se nos presenta a Peter Banning como un atareado ejecutivo que ha olvidado por completo su verdadera identidad de Peter Pan. Su transformación ha sido tan profunda que no sólo ha perdido la capacidad de volar, sino que de hecho sufre un gran miedo a las alturas. Cuando Peter viaja con su familia a Londres, Spielberg utiliza un elaborado movimiento de cámara que subraya el pánico que le produce el avión.

El plano, de 22 segundos de duración, se inicia encuadrando un cartel indicador, justo en el momento en que se ilumina advirtiendo a los pasajeros de que deben abrocharse los cinturones de seguridad (Fig. 4.452). La cámara desciende entonces en vertical, revelando por un instante los relámpagos que iluminan las ventanillas, y que anuncian tormenta (Fig. 4.453). El *travelling* continúa hacia la izquierda, encuadrando varias bandejas de comida, que tiemblan frenéticamente a causa de las turbulencias (Fig. 4.454). El movimiento revela entonces otras dos filas de pasajeros que intentan comer pese a los temblores (Fig. 4.455), hasta llegar a Jack y a Moira, el hijo y la mujer de Peter, que también dan cuenta de su comida (Fig. 4.456). El *travelling* sigue avanzando hacia la izquierda, hasta mostrarnos a un hombre agarrado rígidamente al apoyabrazos (Fig. 4.457). Un paneo vertical revela que ese hombre es Peter Banning, sobrecogido por las turbulencias (Fig. 4.458).

El plano, como podemos comprobar, combina muchas de las estrategias relacionales que acabamos de analizar. La toma empieza sumando varios elementos y acciones con un mismo sentido dramático, como son el indicador luminoso, los relámpagos o el temblor de las diferentes bandejas. Todas esas acciones y elementos se convierten en una causa que acaba provocando un efecto, la reacción asustada de Peter. Al mismo tiempo, el movimiento sirve para contrastar la actitud relajada de los pasajeros con los nervios del protagonista. Su reacción, finalmente, es potenciada además mediante una estrategia de ocultación que subraya su efecto dramático.

4.459 *Hook*4.460 *Hook*4.461 *Hook*

Otro ejemplo muy notable tiene lugar en un momento posterior de la película. Jack y Maggie, los hijos de Peter Banning, han quedado a cargo del anciano Tootles mientras el resto de la familia asiste a una cena de gala. Pero entonces, en medio de la noche, aparece el Capitán Garfio y secuestra a los niños. La escena que anuncia la llegada de Garfio vuelve a utilizar el movimiento relacional de un modo complejo, combinándolo con diferentes estrategias expresivas, dentro de un plano de 28 segundos de duración.

La toma se inicia encuadrando las ventanas de la casa al ser sacudidas por un fuerte viento (Fig. 4.459). Tras unos instantes, la cámara inicia un *travelling* hacia la izquierda, mostrando cómo el ruido de las puertas, unido a los ladridos del perro en el exterior, despiertan a Tootles (Fig. 4.460). La cámara sigue avanzando hacia la izquierda, revelando en primer término un oso de peluche, una chistera y unas gafas (Fig. 4.461). Estos objetos hacen referencia a Michael y a John Darling, los hermanos de Wendy, que no aparecen en esta película pero sí en versiones anteriores de la historia. Pero el *travelling* no se detiene y acaba mostrando de nuevo a Tootles, que acaba de incorporarse (Fig. 4.462). Entonces, el movimiento se interrumpe unos instantes, cuando el anciano dice “Hook” mirando con aprensión fuera de cuadro (Fig. 4.463). El *travelling* vuelve a arrancar, revelando un nuevo objeto, una maqueta del barco del Capitán Garfio dentro de una botella (Fig. 4.464). La cámara inicia en ese momento un movimiento circular, rodeando al barco hasta acercarse a la popa, y manteniendo al fondo a Tootles (Fig. 4.465). El anciano repite obsesivamente la palabra “Garfio”, mientras mira con intensidad al barco.

De nuevo, Spielberg despliega en este caso una notable complejidad visual que da lugar a un plano de gran poder expresivo y simbólico. El movimiento se inicia con una relación de causa y efecto, vinculando el temblor de las ventanas con la reacción del personaje. De inmediato, se establece otra relación argumental, al introducir un grupo de objetos que hacen referencia al universo de Peter Pan. A continuación, se revela una nueva reacción del personaje, que precede a la presentación de la causa, en este caso de un modo simbólico. El barco representa el regreso de Garfio, que es la causa real del temor de Tootles. Finalmente, el plano concluye con un acercamiento enfático a la popa del barco, y con un uso poderoso de la simultaneidad visual, que subraya la tensión dramática entre Tootles y la maqueta. Spielberg vuelve a introducir diferentes movimientos relacionales en un mismo plano, combinándolos con otros recursos de forma expresiva.

4.462 *Hook*4.463 *Hook*4.464 *Hook*4.465 *Hook*

Un último ejemplo perteneciente a *Hook* nos demuestra hasta qué punto pueden multiplicarse las relaciones de causa y efecto dentro de un mismo plano, y cómo el movimiento de cámara puede coordinarse con otras estrategias de realización para incrementar la intensidad dramática. Al mismo tiempo, vuelve a hacer patente cómo la continuidad visual puede tener un papel especialmente expresivo en situaciones de suspense.

Cuando Peter, Moira y Wendy llegan a la casa de la abuela después de la cena de gala, descubren que Garfio ha secuestrado a los niños. Sin embargo, esta información es revelada de forma muy gradual, generando una gran expectación narrativa. El momento en que los protagonistas se dan cuenta de que alguien ha entrado en la casa es gestionado a través de un plano de 35 segundos de duración, y una gran complejidad coreográfica.

La toma se inicia con un encuadre general de Peter, Moira y Wendy, que caminan hacia la entrada de la casa bromeando (Fig. 4.466). El plano incorpora en primer término unos elementos completamente desenfocados, que pasan inadvertidos a los personajes. Sin embargo, a medida que los tres protagonistas empiezan a subir las escaleras y se acercan a la cámara, su reacción indica que algo no va bien (Fig. 4.467). Entre los elementos desenfocados y los personajes se establece una relación de causa y efecto dentro de una composición simultánea. Entonces Peter se adelanta para abrir la puerta, y la cámara retrocede en *travelling* revelando que el elemento desenfocado era un cristal roto (Fig. 4.468). El protagonista termina de abrir la puerta, y la cámara le sigue en su movimiento, mostrando cómo la madera que está junto al pomo ha sido rajada (Fig. 5.469). De inmediato, la cámara panea hasta Peter, mostrando la reacción extrañada del protagonista, que dice “¿Hola?” (Fig. 4.470). Ante la falta de respuesta, Peter se dispone a encender la luz y otro paneo le sigue hasta el interruptor (Figs. 4.471-4.472). Sin embargo, la luz no se enciende a pesar de que el protagonista lo intenta una y otra vez. Spielberg panea entonces hacia la izquierda, mostrando la reacción preocupada de Moira, que se adelanta justo en ese instante (Fig. 4.473). La mujer de Peter llama a Liza y a Tootles, pero ninguno de los dos responde. Wendy también se adelanta, y observamos su reacción inquieta, justo antes de que Peter vuelva a entrar en cuadro (Fig. 4.474) llevándose el foco al primer término (Fig. 4.475). El protagonista, que ahora sujeta un quinqué, mira asustado hacia el pasillo. Por último, un acercamiento enfático subraya a la abuela Wendy cuando dice: “Dios mío, ¡los niños!” (Figs. 4.476-4.477).

El plano, como podemos observar, es un prodigio de habilidad técnica y precisión coreográfica. Los movimientos de los personajes y sus interpretaciones se coordinan con toda exactitud con los complejos desplazamientos de la cámara. Al mismo tiempo, los numerosos cambios de foco añaden más dificultad a un plano que conserva, pese a todo, una gran fluidez visual y un ritmo perfectamente controlado. Pero más allá de su complejidad formal, la toma resulta narrativamente muy efectiva.



4.466 *Hook*



4.467 *Hook*



4.468 *Hook*



4.469 *Hook*



4.470 *Hook*



4.471 *Hook*



4.472 *Hook*



4.473 *Hook*



4.474 *Hook*



4.475 *Hook*



4.476 *Hook*



4.477 *Hook*

En primer lugar, Spielberg consigue revelar de forma gradual y dramáticamente creciente lo sucedido en la casa. Los cristales rotos, la hendidura en la puerta y la luz que no funciona son hechos de una intensidad creciente, revelados y unidos mediante el movimiento de cámara. Al mismo tiempo, las reacciones de los personajes son también realizadas visualmente de muy diferentes formas: a través del movimiento interior, con los acercamientos de los personajes a la cámara y la entrada en cuadro; en composiciones simultáneas de causa y efecto, a través de paneos relacionales e incluso mediante acercamientos enfáticos de cámara. Todas estas reacciones, además, se suman entre sí en el conjunto del plano. Finalmente, el hecho de mantener la continuidad visual a lo largo de la toma, de una duración notable, hace que la tensión narrativa se acumule y el suspense resulte aún más expresivo. Spielberg, una vez más, vuelve a combinar la habilidad técnica con una profunda intuición narrativa.

Los dos últimos ejemplos que analizaremos en este apartado presentan situaciones de suspense aún más extremo, en las que Spielberg vuelve a desplegar movimientos relacionales de causa y efecto dentro de sofisticadas coreografías visuales. La primera escena, una tensa secuencia de acción, aparece en el tramo final de *La guerra de los mundos*.

Ray Ferrier y sus hijos, tras escapar de varios ataques extraterrestres, llegan en camioneta hasta una ciudad donde se encuentran con otros muchos refugiados. Sin embargo, al ver la camioneta de Ray, la gente intenta subirse a ella, y después arrebatarla con violencia. Al final de una gran pelea, el protagonista, desesperado, acaba sacando su pistola y disparando un tiro al aire. Todo el mundo queda paralizado, y Ray trata de recuperar el vehículo y meter dentro a sus hijos para escapar. El plano que muestra lo que sucede a continuación, una tensa toma de 34 segundos, utiliza de forma expresiva varias de las estrategias que hemos visto a lo largo del capítulo.

En un momento de la escena, Ray está a punto de volver al coche con su hijo Robbie, pero entonces un corte de montaje dirige nuestra atención hacia Rachel, su hija, que grita desesperadamente (Fig. 4.478). Tras el chillido, la cámara realiza un rápido paneo hasta un primer plano de Ray, que continúa empuñando su pistola (Figs. 4.479-4.480). Aparentemente, el movimiento es un desplazamiento relacional de causa y efecto, pero el plano de Ray no parece informarnos de las razones por las que grita su hija. Entonces, un inesperado *travelling* descriptivo de revelación nos muestra el origen del pánico de Rachel. La cámara se desplaza hacia la derecha, revelando cómo detrás de Ray hay otro hombre armado, que le apunta directamente a la cabeza (Fig. 4.481). La nueva composición simultánea establece un fuerte vínculo de tensión dramática entre los dos personajes.

El hombre ordena entonces a Ray que tire su arma, y el protagonista, muy asustado, deja caer su pistola al suelo. Ray le suplica a continuación que le deje llevarse a su hija, que aún permanece en la camioneta. La cámara sigue entonces a ambos personajes en *travelling* (Fig. 4.482), y nos muestra cómo el protagonista libera a la niña (Figs. 4.483). Ray y Rachel se alejan, y Robbie entra en cuadro a uniéndose a su familia, mientras el hombre de la pistola se sube al vehículo (Fig. 4.484). Pocos instantes después, la camioneta da marcha atrás, y la cámara hace un nuevo paneo de seguimiento acompañando su trayectoria (Fig. 4.485). Sin embargo, el seguimiento se convierte enseguida en un nuevo movimiento descriptivo de revelación, al mostrar de forma inesperada la pistola de Ray, que había quedado abandonada sobre el asfalto (Fig. 4.486). Tras unos instantes, entra en cuadro un nuevo personaje, que se agacha para recoger la pistola (Fig. 4.487). La cámara le sigue mientras se incorpora (Fig. 4.488), cerrando la toma con un primer plano de su rostro, que presenta una expresión pensativa y ambigua (Fig. 4.489). Esta confusa expresión tendrá explicación minutos después, cuando este mismo personaje asesine de un tiro al conductor que le había robado la camioneta a Ray.



4.478 *La guerra de los mundos*



4.479 *La guerra de los mundos*



4.480 *La guerra de los mundos*



4.481 *La guerra de los mundos*



4.482 *La guerra de los mundos*



4.483 *La guerra de los mundos*



4.484 *La guerra de los mundos*



4.485 *La guerra de los mundos*



4.486 *La guerra de los mundos*



4.487 *La guerra de los mundos*



4.488 *La guerra de los mundos*



4.489 *La guerra de los mundos*

Spielberg, de nuevo, es capaz de mantener la continuidad visual en un plano de larga duración enormemente complejo. En esta ocasión, los movimientos relacionales se combinan hábilmente con seguimientos de cámara y con inesperados desplazamientos descriptivos de revelación. Al mismo tiempo, las relaciones de causa y efecto vuelven a ser fundamentales, tanto la que provoca la pistola en el asesino como la que vincula el grito de Rachel con la amenaza sufrida por Ray. En este caso, además, Spielberg juega de un modo creativo con las expectativas del espectador, retrasando la presentación de la causa que da lugar al grito.

Un juego similar de dilatación de las expectativas, pero aún más complejo conceptualmente, aparece en el último ejemplo que analizaremos en este apartado, donde se resumen muchas de las posibilidades vistas a lo largo del capítulo. El plano, en esta ocasión, aparece hacia el final de *Indiana Jones y la última cruzada*, de nuevo en una situación de enorme suspense.

En el último tramo del film, Indiana Jones tiene que encontrar el santo grial, ya que sólo bebiendo de él su padre podrá salvar la vida. Tras superar dos peligrosas pruebas, el protagonista se enfrenta a una última dificultad: en una sala llena de cálices, deberá descubrir cuál fue el utilizado en la Última Cena, y beber agua de él para averiguar si ha acertado. Antes de que Indiana Jones haga su intento, sin embargo, vemos cómo el personaje de Donovan elige una copa equivocada, y muere instantáneamente. El suspense, por tanto, se articula sobre una doble causa: la urgencia por salvar a Henry, y el peligro que corre Indiana si se equivoca.

En este contexto argumental, Spielberg gestiona el momento en que el protagonista elige el cáliz dentro de un elaborado plano de 25 segundos, donde la continuidad visual vuelve a incrementar la tensión dramática. Tras la muerte de Donovan, la cámara encuadra a Indiana y a Elsa Schneider, con el caballero del grial en primer término (Fig. 4.490). El protagonista, decidido a probar suerte, avanza hacia la izquierda seguido por Elsa, y un *travelling* acompaña a ambos en su movimiento (Fig. 4.491). La cámara rodea a los protagonistas mientras avanzan, mostrando el rostro de Indiana cuando echa un rápido vistazo a las distintas copas (Fig. 4.492). Elsa sugiere que el cáliz no puede ser de oro, al tiempo que Indiana se acerca a la cámara hasta llegar al primer término, momento en el que afirma con contundencia: “Esa es la copa de un carpintero” (Fig. 4.493). A la reacción de Indiana le sucede un paneo horizontal que muestra el cáliz al que se refiere el protagonista (Fig. 4.494). Sin embargo, en este momento Spielberg introduce una estrategia verdaderamente original. La atención visual del espectador está concentrada en el cáliz de oro y brillantes, resaltado tanto por la composición como por la iluminación. Sin embargo, unos instantes después la cámara realiza un leve acercamiento de cámara que reconfigura completamente el plano, revelando otro discreto cáliz de madera que estaba detrás del cáliz dorado (Fig. 4.495). Con este movimiento, Spielberg revela un objeto en el que no habíamos reparado en absoluto, y presenta de forma muy sorprendente el objeto que en realidad había provocado la reacción del protagonista. Por otro lado, con esta curiosa estrategia el director hace una metáfora del sentido global de la escena. Los protagonistas, al elegir el primer cáliz, pensaron que sería el más lujoso y elaborado de todos, sin darse cuenta de que el cáliz de un carpintero debía ser sencillo y austero. Engañando al espectador en este encuadre, Spielberg nos hace experimentar el mismo error como espectadores, demostrando que nosotros tampoco somos incapaces de prestar atención al objeto que la merece. Como ocurría en *La guerra de los mundos*, el uso creativo del movimiento relacional realza el giro narrativo.



4.490 *Indiana Jones y la última cruzada*



4.491 *Indiana Jones y la última cruzada*



4.492 *Indiana Jones y la última cruzada*



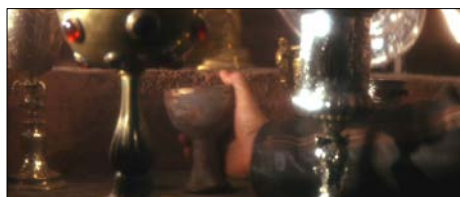
4.493 *Indiana Jones y la última cruzada*



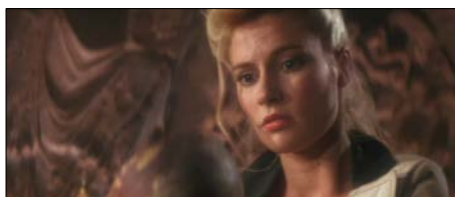
4.494 *Indiana Jones y la última cruzada*



4.495 *Indiana Jones y la última cruzada*



4.496 *Indiana Jones y la última cruzada*



4.497 *Indiana Jones y la última cruzada*



4.498 *Indiana Jones y la última cruzada*

Pero el plano continúa, y vemos cómo enseguida la mano de Indiana Jones entra en cuadro para coger el cáliz de madera (Fig. 4.496). Un nuevo paneo de seguimiento acompaña el movimiento del protagonista, haciendo que el grial pase por delante de Elsa, que lo observa con una reacción un tanto enigmática (Fig. 4.497). La composición, de nuevo, utiliza dos puntos de interés simultáneos para subrayar la tensión existente entre los mismos. Finalmente, una mirada de Elsa hacia Indiana provoca un último paneo que acaba en el rostro del protagonista, que dice resignado: “sólo hay un modo de averiguarlo” (Fig. 4.498). En el plano siguiente, Indiana Jones bebe agua del cáliz y comprueba que su elección ha sido la correcta.

El plano, de una enorme precisión y complejidad, combina multitud de estrategias estudiadas a lo largo del capítulo y de la investigación. En una sola toma, Spielberg introduce *travellings* de seguimiento, desplazamientos expresivos propios del movimiento interior, acercamientos enfáticos y descriptivos, composiciones simultáneas, y un uso original e inesperado de los movimientos relacionales de causa y efecto.

Como hemos podido comprobar a lo largo del apartado, los movimientos relacionales constituyen un recurso de enorme importancia dentro de las estrategias de realización de Steven Spielberg, aportando efectos expresivos que contribuyen a sostener la intensidad dramática de los films.

4.499 *Varieté*4.500 *Salvar al soldado Ryan*4.501 *Salvar al soldado Ryan*4.502 *Tiburón*4.503 *Tiburón*

4.6 MOVIMIENTOS SUBJETIVOS

Las últimas páginas de nuestra investigación estarán dedicadas a repasar brevemente el último tipo de desplazamiento de cámara que hemos definido en nuestro análisis: el movimiento subjetivo. Como sugeríamos al inicio del capítulo, este tipo de desplazamientos se caracterizan, de forma general, por *representar el punto de vista de personajes concretos de la narración*. Al igual que el resto de movimientos de cámara, esta estrategia tiene una larga trayectoria histórica. Si bien el uso del punto de vista subjetivo en encuadres fijos aparece ya en los primeros años del cine, su aplicación a través del movimiento parece emerger con fuerza en los años veinte. La corriente alemana *enfeltesse kamera*, o ‘cámara que se mueve con libertad’, lo utiliza de un modo expresivo en películas como *Sylvester* (Lupu Pick, 1923), *Fausto* (*Faust*, F. W. Murnau, 1926) o *Varieté* (E. A. Dupont, 1925). En esta última, el punto de vista móvil de los trapecistas de un circo da lugar a tomas visualmente muy impactantes (Fig. 4.499).

Los movimientos subjetivos siguen desarrollándose en las siguientes décadas, dando lugar a diferentes técnicas y a diversas funciones narrativas. Entre las funciones más relevantes, está la que aparece ejemplificada en *Varieté*. Mediante el uso del movimiento subjetivo, el director puede colocar al espectador en el lugar más impactante de la escena, aumentando el poder expresivo de la imagen. Una segunda función importante del movimiento subjetivo tendría que ver con su propia naturaleza, y con su capacidad para comunicar información inequívoca sobre los personajes. En determinados momentos, el director puede querer transmitir con exactitud qué es lo que está viendo un personaje, y usar el movimiento subjetivo para lograrlo. Finalmente, una tercera posibilidad narrativamente útil será la de mantener oculta la identidad del personaje cuya mirada estamos compartiendo. Mediante el uso del movimiento subjetivo, el director puede comunicar la presencia de un personaje pero sin revelar su aspecto.

Como veremos a continuación, estas tres funciones descritas son utilizadas por Steven Spielberg en distintas situaciones a lo largo de su filmografía. Los movimientos subjetivos, pese a ser con diferencia el tipo de desplazamiento menos habitual en sus películas, sí cumplen un papel relevante en momentos muy concretos. Como vimos en nuestro estudio estadístico, en ninguna de las cinco películas analizadas en profundidad los movimientos subjetivos superaban el 2% de los planos totales.

La primera de las situaciones concretas en las que Spielberg hace uso de esta estrategia tiene que ver con la necesidad de comunicar de forma inequívoca lo que ven determinados personajes. Para ello, como veremos, los desplazamientos subjetivos se basan en las funciones del movimiento de cámara ya estudiadas. En *Salvar al soldado Ryan*, por ejemplo, un plano nos muestra al Capitán Miller mirando con preocupación fuera de cuadro (Fig. 4.500), hasta que un corte de montaje nos coloca en su punto de vista, donde un paneo horizontal sigue a un soldado herido (Fig. 4.501).



4.504 *Indiana Jones y la última cruzada*



4.505 *Indiana Jones y la última cruzada*



4.506 *Indiana Jones y la última cruzada*

El impacto que tiene en Miller el soldado que avanza sosteniendo su brazo amputado es comunicado de forma inequívoca gracias al movimiento subjetivo. El seguimiento utilizado, por otra parte, sólo se diferencia de los anteriormente estudiados por el punto de vista que representa. De la misma forma aparecen en el cine de Spielberg movimientos subjetivos basados en movimientos descriptivos o relacionales. En *Tiburón*, por ejemplo, un plano de Ellen Brody mirando un libro da paso a un sencillo paneo descriptivo vertical (Figs. 4.502-4.503). Lo que Ellen ve en el libro provoca su reacción inmediata, ordenando a sus hijos salir del embarcadero. En *Indiana Jones y la última cruzada* otro movimiento subjetivo se basa en un simple paneo relacional. El joven Indiana observa un objeto al que agarrarse para saltar del tren (Figs. 4.504-4.505), y un paneo vertical lo relaciona con uno de sus perseguidores (Fig. 4.506). La tensión entre ambos elementos queda subrayada por el paneo.

Pero si en estos ejemplos la importancia de la subjetividad está en comunicar con precisión lo que el personaje está viendo, en otros casos el propósito será colocar a la audiencia en el lugar más dramático posible. Este tipo de usos es especialmente frecuente cuando los protagonistas se exponen a situaciones muy peligrosas, en las que Spielberg trata de aumentar la intensidad dramática a través de la subjetividad. El director introduce movimientos de este tipo cuando Quint es devorado por el escualo en *Tiburón*, cuando Pete se acerca al fuego que acabará con su vida en *Always*, o cuando Tim y Lex son atacados por el tiranosaurio en *Parque jurásico* (Fig. 5.507). De la misma manera, y de un modo más prolongado, Spielberg nos coloca en la piel de un soldado desconocido en la brutal escena del desembarco de *Salvar al soldado Ryan* (Fig. 4.508).

Finalmente, una última función de la subjetividad será la de ocultar la identidad de los personajes para crear expectación sobre los mismos. En *Tiburón*, por ejemplo, el *travelling* de acercamiento submarino a una chica que nada en el mar nos informa de la acción del escualo sin revelarnos su aspecto (Fig. 4.509). Al mismo tiempo, este ejemplo nos demuestra que los movimientos enfáticos son los únicos que no mantienen sus funciones en un contexto subjetivo. Los acercamientos o alejamientos de cámara son interpretados como la aproximación o el distanciamiento del personaje, y no como un subrayado dramático del director. La ocultación a través del movimiento subjetivo vuelve a aparecer tanto al inicio de *E.T. el extraterrestre* como en *Encuentros en la tercera fase* (Fig. 4.510).



4.507 *Parque jurásico*



4.508 *Salvar al soldado Ryan*



4.509 *Tiburón*



4.510 *Encuentros en la tercera fase*

CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO 1.- CONCLUSIONES SOBRE IMAGEN Y OCULTACIÓN VISUAL

- La *ocultación visual*, entendida como el uso de estrategias de realización que evitan mostrar determinados elementos de la escena para generar efectos dramáticos, es un recurso con una larga tradición histórica, que ha dado lugar a posibilidades formales muy variadas.

- En el cine de Steven Spielberg, la ocultación es utilizada de un modo frecuente, complejo y narrativamente coherente, con el objetivo de evitar la revelación del rostro en dos contextos argumentales muy específicos: la presentación de los personajes y la dramatización de determinadas emociones de los mismos.

- En el ámbito de las presentaciones, Spielberg mantiene una extraordinaria fidelidad a esta estrategia a lo largo de su filmografía, empleándola para introducir en la historia a decenas de personajes, y muy especialmente a los protagonistas y antagonistas de sus films. A través de diferentes tácticas de encuadre e iluminación, Spielberg retrasa el momento de revelar su identidad, generando estructuras de suspense.

- Por otro lado, más allá de la frecuencia con la que utiliza estos recursos, este director desarrolla en sus películas estrategias de ocultación de una complejidad visual poco frecuente. En sus presentaciones más sofisticadas, Spielberg dilata el suspense durante tramos extraordinariamente largos de la narración, o revela el rostro al final de planos de larga duración que combinan virtuosos movimientos de cámara con medidos desplazamientos de los protagonistas.

- Finalmente, su uso de la ocultación en la presentación de personajes destaca también por la coherencia argumental que manifiesta, al graduar de forma precisa los efectos de esta estrategia adaptándola a las características de cada uno de los personajes. Spielberg reserva las presentaciones más elaboradas para los personajes más emblemáticos, aplicando estrategias menos llamativas para presentar a los personajes más comunes.

- Por otra parte, este director emplea también la ocultación visual en otros momentos de la trama, con el propósito de dramatizar reacciones relevantes de los protagonistas. Volviendo a hacer uso del encuadre y la iluminación, Spielberg omite la expresión facial en momentos especialmente dramáticos, haciendo que los personajes expresen sus emociones a través del lenguaje corporal. Evitando presentar directamente sus reacciones con primeros planos, Spielberg transmite de forma más compleja y sutil la frialdad, determinación, sorpresa, o miedo que experimentan los personajes.

- Finalmente, también en este ámbito el director norteamericano despliega usos especialmente sofisticados, al ocultar de forma generalizada las emociones de grupos de personajes, utilizar ocultaciones parciales del rostro o combinar las posibilidades de esta estrategia con recursos compositivos como la simultaneidad visual.

CAPÍTULO 2.- CONCLUSIONES SOBRE IMAGEN Y SIMULTANEIDAD VISUAL

- La *simultaneidad visual*, entendida como el uso de composiciones donde varios elementos de la imagen llaman la atención del espectador al mismo tiempo, es un recurso que cumple funciones muy diversas en la realización, y que ha sido empleado con frecuencia desde los inicios del cine.

- El uso de la simultaneidad visual es otro de los rasgos formales que caracterizan al estilo de Steven Spielberg, que emplea esta estrategia en todos y cada uno de sus films. Este tipo de imágenes, basadas generalmente en la profundidad espacial y las ópticas angulares, cumplen funciones narrativas muy diversas en sus películas, presentándose como una valiosa alternativa al montaje en determinadas circunstancias.

- Una de las funciones de la simultaneidad visual que Spielberg explora en su filmografía es lo que Charles Barr ha definido como *gradación del énfasis*, la capacidad de la composición para modular la atención del espectador introduciendo puntos de interés secundarios. Spielberg emplea estas posibilidades en sus films fundamentalmente en tres direcciones: introduciendo puntos de interés que refuerzan el sentido de la acción principal, incorporando elementos secundarios que caracterizan a los protagonistas, y sugiriendo de forma discreta informaciones que tendrán relevancia posterior. En todos los casos, la simultaneidad aumenta enormemente la densidad narrativa del plano, modulando el interés visual con una sutileza que no sería posible mediante un corte de montaje.

- El segundo uso de la simultaneidad visual empleado por Spielberg consiste en establecer a través de la composición los distintos rangos de conocimiento de los personajes, algo que el montaje tampoco puede hacer con la misma contundencia. Introduciendo puntos de interés simultáneos, Spielberg comunica de forma inequívoca cómo unos personajes no son conscientes de las acciones, reacciones o diálogos de otros, lo cual resulta decisivo a la hora de generar estructuras de suspense y gags visuales.

- Por último, la simultaneidad también es utilizada por Spielberg para resaltar los vínculos dramáticos desarrollados entre los elementos de la escena, de un modo similar a como lo sugería Sergei Eisenstein en sus escritos sobre el conflicto interior del plano. Spielberg, mediante composiciones con varios puntos de interés visual, subraya cómo ciertos personajes u objetos mantienen entre sí relaciones de causa y efecto, tensión, semejanza o contraste. El hecho de expresar estos vínculos dentro de un espacio continuo hace que las imágenes conserven una extraordinaria intensidad dramática, difícil de alcanzar conectando dos planos distintos mediante el montaje. Las relaciones de causa y efecto, por otro lado, son subrayadas de forma recurrente por Spielberg mediante el uso de reflejos, donde acciones y reacciones se funden dentro de una misma imagen.

CAPÍTULO 3.- CONCLUSIONES SOBRE EL MOVIMIENTO INTERIOR

- El *movimiento interior*, definido como el desplazamiento de los elementos de la escena por el encuadre cinematográfico, ha dado lugar a una extensa tradición formal con multitud de recursos específicos, que han alcanzado distintos grados de protagonismo a lo largo de la historia del cine.

- Las películas de Spielberg, a pesar de desarrollarse en una etapa en la que el desplazamiento de los personajes no es la base de la realización, despliegan una extraordinaria riqueza y complejidad en este sentido, con usos puntuales que realizan aportaciones visuales muy relevantes.

- La forma más elemental de movimiento interior utilizada por Spielberg son los acercamientos y alejamientos de los personajes respecto a la cámara. Estos sencillos movimientos, relativamente frecuentes, jerarquizan con precisión la información del relato. De esta manera, los acercamientos son utilizados para incrementar la importancia dramática de acciones, reacciones y diálogos relevantes, pero también para subrayar visualmente objetos y personajes en el momento de su presentación. Los alejamientos, por su parte, se emplean para desdramatizar la acción al final de escenas puntuales o de películas completas.

- La segunda forma de movimiento interior empleada por Spielberg son las coreografías complejas de personajes, donde los desplazamientos llevan todo el peso a la hora de dirigir la atención del espectador. Este tipo de movimientos, que exigen una extraordinaria precisión, aparecen en planos secuencia prácticamente fijos, una estrategia completamente relegada en el *mainstream* contemporáneo. Por otra parte, Spielberg no emplea la continuidad visual de un modo arbitrario, sino que la utiliza para incrementar la tensión dramática en escenas de discusión, situaciones de suspense, o en planos que establecen premisas relevantes de la historia.

- Otro tipo de desplazamientos fundamentales en las películas de este director son los movimientos de revelación y ocultación, en los que el desplazamiento de los propios personajes hace aparecer elementos nuevos e inesperados en la escena, o bien oculta los que ya están presentes, dando lugar a efectos de tipo simbólico. Spielberg utiliza de forma especial los movimientos de revelación para generar todo tipo de sorpresas visuales, pero también para subrayar relaciones de contraste o causa y efecto entre los elementos que se desplazan y aquellos que son revelados.

- Las entradas y salidas de campo, finalmente, exploran la relación del movimiento interior con los límites de la imagen, presentando de forma impactante personajes, acciones, reacciones y diálogos, tanto en apariciones repentinas como en movimientos lentos y progresivos. Spielberg sofisticó estos recursos mediante términos del espacio completamente inesperados, o multiplicando el número de elementos que irrumpen en pantalla.

CAPÍTULO 4.- CONCLUSIONES SOBRE EL MOVIMIENTO EXTERIOR

- El *movimiento exterior*, entendido como el desplazamiento de la cámara por el espacio de la escena, es un recurso con una dilatada trayectoria histórica que tiene una presencia absolutamente mayoritaria en el cine de Steven Spielberg. Su uso, cada vez más frecuente a lo largo de su carrera, cumple una serie de funciones muy concretas en sus películas.
- Los *movimientos de seguimiento*, cuyo propósito es mantener correctamente encuadrados a los elementos de la escena, son los más numerosos en sus films. Paneos, *travellings* y movimientos de grúa acompañan frecuentemente a los personajes, alcanzando sus usos más complejos en los virtuosos planos secuencia móviles. En ellos, Spielberg vuelve a dramatizar a través de la continuidad secuencias de suspense, discusiones, y diálogos en los que se establecen premisas relevantes.
- Los *movimientos enfáticos*, fundamentalmente acercamientos y alejamientos de *travelling*, son utilizados por Spielberg para incrementar o disminuir la importancia visual de personajes, objetos, acciones, reacciones y diálogos, así como de escenas en su conjunto, estableciendo una jerarquización dramática perfectamente ajustada al desarrollo de la historia. El número de acercamientos utilizado, por otro lado, varía de forma sustancial según el tono y género de cada película.
- Los *movimientos descriptivos*, por otra parte, sirven para revelar nuevos elementos de la narración de maneras muy distintas. Spielberg utiliza paneos, *travellings* y movimientos de grúa para introducir objetos sorprendentes, personajes inesperados, y espacios impactantes. La presentación de los escenarios más espectaculares de sus películas, de hecho, da lugar a los desplazamientos más sofisticados, basados en revelaciones progresivas y en un uso extremo de la profundidad espacial.
- Los *movimientos relacionales*, por su parte, subrayan los vínculos dramáticos existentes entre los elementos de la escena, de la misma manera que lo hacían la simultaneidad visual o el movimiento interior. Desplazando la cámara de un elemento a otro, Spielberg dramatiza lazos de tensión, causa y efecto, semejanza o contraste, desplegando en ocasiones un extraordinario virtuosismo visual. Estos movimientos, por otro lado, también son capaces de subrayar la contigüidad espacial y temporal de los personajes, estableciendo así distintos rangos de conocimiento.
- Por último, los *movimientos subjetivos* son aquellos que representan el punto de vista de personajes concretos de la narración, y Spielberg utiliza sus posibilidades con tres propósitos dramáticos básicos: revelar con precisión la información a la que acceden los personajes, ocultar la identidad de los mismos para dilatar su presentación, y colocar al espectador en el punto de vista más emocionante posible.

CONCLUSIONES GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

- 1.- Los recursos definidos como ocultación y simultaneidad visual, así como determinadas estrategias específicas del movimiento interior y exterior del plano están presentes, en distintos grados, en todos y cada uno de los largometrajes que componen la filmografía de Steven Spielberg, revelándose de este modo como constantes estilísticas de su obra.
- 2.- Todos estos recursos mantienen una estrecha relación con el argumento, adaptándose con precisión a la naturaleza de cada una de las historias, y a los matices dramáticos de escenas y personajes concretos. Las películas de Spielberg jerarquizan muy hábilmente la información del relato, al tiempo que incrementan de forma constante la intensidad dramática del mismo.
- 3.- Los cuatro aspectos de la realización estudiados presentan a lo largo de la filmografía de Steven Spielberg una extraordinaria variedad formal, desarrollando matices muy diversos en áreas como la composición, el encuadre y la iluminación, así como en lo relativo al desplazamiento de los personajes y al movimiento de la cámara.
- 4.- Tanto la ocultación y la simultaneidad visual, como el movimiento interior y exterior del plano alcanzan en el cine de Spielberg usos de una complejidad técnica y conceptual extraordinaria, que sitúan el estilo visual de este director por encima de las prácticas convencionales del *mainstream*.
- 5.- El cine de Steven Spielberg, finalmente, se adscribe en estas cuatro áreas de la realización a tradiciones estilísticas con una amplísima trayectoria histórica, aprovechando de forma consistente y creativa muchas de sus posibilidades para enriquecer el impacto de su universo argumental.

Bibliografía

1. Bibliografía sobre Steven Spielberg.
 - 1.1 Monografías sobre Steven Spielberg.
 - 1.2 Monografías sobre películas de Steven Spielberg.
 - 1.3 Artículos y capítulos de libros.
 - 1.4 Tesis doctorales.
 - 1.5 Entrevistas y escritos de Steven Spielberg.
 - 1.6 Vídeos.
2. Teoría, historia y análisis filmico.
3. Guion, técnica cinematográfica, entrevistas y escritos de directores.

1. Bibliografía sobre Steven Spielberg

1.1 Monografías sobre Steven Spielberg

- BATLLE, Jordi: *La última cruzada de Spielberg*. Comunicación y Publicaciones. Barcelona, 1989.
- BAXTER, John: *Steven Spielberg: biografía no autorizada*. T&B Editores. Madrid, 2007.
- BRODE, Douglas: *The films of Steven Spielberg*. Citadel Press. New York, 1995.
- BUCKLAND, Warren: *Directed by Steven Spielberg: poetics of the contemporary Hollywood blockbuster*. Continuum. London, 2006.
- CALDEVILLA, David: *El sello de Spielberg*. Vision Net. Madrid, 2005.
- CANTERO, Marcial: *Steven Spielberg*. Cátedra. Madrid, 2006.
- CLARKE, James: *Steven Spielberg*. Pocket Essentials. Harpenden, 2001.
- COHEN, Clélia: *Masters of cinema: Steven Spielberg*. Cahiers du cinéma. Paris, 2010.
- EBERT, Roger y SISKEL, Gene: *The future of the movies: interviews with Martin Scorsese, Steven Spielberg and George Lucas*. Andrews & McNeel. Kansas City, 1991.
- ESTEBAN PLAZA, Ricardo (Ed.): *La conexión Williams-Spielberg*. Dibbuks. Madrid, 2010.
- FONTE, Jorge: *Steven Spielberg, de Duel a Munich: En busca de la película perfecta*. Ediciones Jaguar. Madrid, 2008.
- FREER, Ian: *The complete Spielberg*. Virgin Publishing. London, 2001.
- FRIEDMAN, Lester. D.: *Citizen Spielberg*. University of Illinois Press. Chicago, 2006.
- FRIEDMAN, Lester. D. y NOTBOHM, Brent: *Steven Spielberg interviews*. Mississippi University Press. Jackson, 2000.
- GODARD, Jean-Pierre: *Spielberg*. Rivages. Paris, 1987.
- GÓMEZ, Pau (Ed.): *29 miradas sobre Steven Spielberg*. El Búho de Minerva. Valencia, 2014.
- GORDON, Andrew M.: *Empire of dreams: the science fiction and fantasy films of Steven Spielberg*. Rowman & Littlefield. Lanham, 2008.
- KENDRICK, James: *Darkness in the bliss-out: a reconsideration of the films of Steven Spielberg*. Bloomsbury. New York, 2014.
- KOLKER, Robert P.: *A cinema of loneliness: Penn, Kubrick, Scorsese, Spielberg, Altman*. Oxford University Press. New York, 1988.
- KOWALSKI, Dean A.: *Steven Spielberg and philosophy: we're gonna need a bigger book*. The University Press of Kentucky. Lexington, 2010.
- LARA, Antonio: *Spielberg: maestro del cine de hoy*. Espasa Calpe. Madrid, 1990.
- McBRIDE, Joseph: *Steven Spielberg: a biography*. Faber & Faber. London, 2012.
- MORRIS, Nigel: *The cinema of Steven Spielberg: empire of light*. Wallflower Press. London, 2007.
- MOTT, Donald R. y SAUNDERS, Cheryl M.: *Steven Spielberg*. Twayne Publishers. Boston, 1986.
- ORTEGA, Javier: *Spielberg: el hacedor de sueños*. Berenice. Córdoba, 2005.

- RUBIN, Susan G.: *Steven Spielberg: crazy for movies*. Abrams. New York, 2001.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio: *Steven Spielberg*. Royal Books. Barcelona, 1991.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio: *Steven Spielberg: entre Ulises y Peter Pan*. Dossat. Madrid, 2004.
- SCHICKEL, Richard: *Steven Spielberg: una retrospectiva*. Blume. Barcelona, 2012.
- SILET, Charles L. P. (Comp.): *The films of Steven Spielberg: critical essays*. Scarecrow Press. Lanham, 2002.
- SINYARD, Neil: *The films of Steven Spielberg*. Bison Books. London, 1987.
- TAYLOR, Philip M.: *Steven Spielberg: the man, his movies, and their meaning*. Continuum. New York, 1999.
- WASSER, Frederick: *Steven Spielberg's America*. Polity Press. London, 2010.
- ZIESMER, Jerry: *Ready when you are: Mr. Coppola, Mr. Spielberg, Mr. Crowe*. Scarecrow Press. Lanham, 2003.

1.2 Monografías sobre películas de Steven Spielberg

- ANDREWS, Nigel: *Jaws*. Bloomsbury. London, 2000.
- AWALT, Steven: *Steven Spielberg and Duel: the making of a film career*. Rowman & Littlefield. Lanham, 2014.
- BALABAN, Bob: *Spielberg, Truffaut and me: Close encounters of the third kind. An actor's diary*. Titan. London, 2002.
- BLAKE, Edith: *On location... on Martha's Vineyard: the making of the movie Jaws*. Bunch of Grapes Press. 2005.
- COTTA VAZ, Mark y HATA, Shinji: *From Star Wars to Indiana Jones: the best of the Lucasfilm archives*. Chronicle Books. San Francisco, 1994.
- FENSCH, Thomas (Ed.): *Oskar Schindler and his list: the man, the book, the film, the holocaust and its survivors*. New Century Books. N. Cherstelfield, 2014.
- GARCÍA AMADO, Juan A.: *La lista de Schindler: abismos que el derecho difícilmente alcanza*. Tirant lo Blanch. Valencia, 2003.
- GARCÍA OCHOA, Santiago: *El diablo sobre ruedas*. Nau Libres. Valencia, 2013.
- GILBEY, Ryan: *It don't worry me: Nashville, Jaws, Star Wars and beyond*. Faber & Faber. London, 2003.
- GOTTLIEB, Carl: *The Jaws log: 30th anniversary edition*. Newmarket Press. New York, 2005.
- GRESH, Lois H. y WEINBERG, Robert: *Why did it have to be snakes? From science to the supernatural: the many mysteries of Indiana Jones*. Wiley. Hoboken, 2008.
- HARLAN, Jan y STRUTHERS, Jane M.: *Artificial intelligence, from Stanley Kubrick to Steven Spielberg: the vision behind the film*. Thames & Hudson. London, 2009.
- KORNBLUSH, Jesse y SUNSHINE, Linda (Eds.): *"Now you know": reactions after seeing Saving Private Ryan*. Newmarket Press. New York, 1999.

- LÓPEZ OLANO, Carlos: *Guía para ver y analizar "En busca del arca perdida"*. Octaedro. Madrid, 2001.
- LOSHITZKY, Yosefa (Ed.): *Spielberg's Holocaust: critical perspectives on Schindler's List*. Indiana University Press. Bloomington, 1997.
- LOZANO AGUILAR, Arturo: *Steven Spielberg: La lista de Schindler*. Paidós. Barcelona, 2008.
- MORTON, Ray: *Close encounters of the third kind: the making of Steven Spielberg's classic film*. Applause. New York, 2007.
- NATHANSON, Jeff: *Catch me if you can: the film and the filmmakers*. Newmarket Press. New York, 2002.
- PALOWSKI, Franciszek: *Witness: the making of Schindler's list*. Orion. London, 1999.
- QUIRKE, Antonia: *Jaws*. British Film Institute. London, 2008.
- RINZLER, Jonathan W. y BOUZEREAU, Laurent: *The complete making of Indiana Jones: the definitive story behind all four films*. Del Rey. New York, 2008.
- RUBEL, Dacíd: *Lincoln, a Steven Spielberg film: a cinematic and historical companion*. Welcome Books. New York, 2013.
- SALA CORBÍ, Ángel: *Tiburón: ¿vas a necesitar un barco más grande! El filme que cambió Hollywood*. Círculo Latino. San Andrés de la Barca, 2005.
- SERNA MENÉ, David: *Guía para ver y analizar "Minority Report"*. Ediciones Octaedro. Madrid, 2006.
- SHAY, Don y DUNCAN, Jody: *Así se hizo Jurassic Park*. Cúpula. Barcelona, 1993.
- SPIELBERG, Steven (Et. Al.): *Amistad: "Give Us Free". A celebration of the film by Steven Spielberg*. Newmarket Press. New York, 1999.
- STRUTHERS, Jane M. (Et. Al.): *A.I. Artificial intelligence: from Stanley Kubrick to Steven Spielberg. The vision behind the film*. Thames & Hudson. London, 2009.
- TAYLOR, Matt: *Jaws: memories from Martha's Vineyard*. Titan. London, 2011.

1.3 Artículos y capítulos de libros sobre Spielberg y sus películas

- ALVES, Joe: "Designing a world for UFO's, extraterrestrials and mere mortals". *American Cinematographer*. Vol. 59, nº 1, 1978, pp. 34-35, 60-62, 84-85.
- ARONSTEIN, Susan: "'Not exactly a knight': Arthurian narrative and recuperative politics in the 'Indiana Jones' trilogy". *Cinema Journal*. Vol. 34, nº 4, 1995, pp. 3-30.
- AUTY, Chris: "The complete Spielberg". *Sight and Sound*. Vol. 51, nº 4, 1982, p. 275-279.
- BAIRD, Robert: "Animalizing Jurassic Park's dinosaurs: blockbusters schemata and cross-cultural cognition in the threat scene". *Cinema Journal*. Vol. 37, nº 4, 1998, pp. 82-103.
- BALIDES, Constance: "Jurassic Post-Fordism: tall tales of economics in the theme park". *Screen*. Vol. 41, nº 2, 2000, pp. 139-160.
- BÉGHIN, Cyril: "Dans les champs de bataille". *Cahiers du Cinéma*. Nº 675, 2012. pp. 22-24.

- "Behind the scenes of '1941'" *American Cinematographer*. Vol. 60, nº 12, 1979, pp.1206-1213, 1215-17.
- "Behind the scenes of 'Close encounters of the third kind'". *American Cinematographer*. Vol. 59, nº 1, 1978, pp. 26-27, 52-53, 86-87.
- "Behind the scenes of 'Raiders of the lost ark'". *American Cinematographer*. Vol. 62, nº 11, 1981, pp. 1104-1108.
- BENJAMIN B: "The price of revenge". *American Cinematographer*. Vol. 87, nº 2, 2006, pp. 32-43.
- BENSON-ALLOTT, Caetlin: "Slants of light". *Film Quarterly*. Vol. 65, nº 1, 2011, pp. 10-11.
- BETTINSON, Gary: "Reappraising Always". *New Review of Film and Television Studies*. Vol. 7, nº 1, 2009, pp. 33 – 49.
- BICK, Ilsa J.: "The look back in E.T.". *Cinema Journal*. Vol. 31, nº 4, 1992, pp. 25 – 41.
- BISKIND, Peter: "Jaws: between the teeth". *Jump Cut*. nº 9, 1975. pp. 1, 26.
- BORDWELL, David: "They are looking for us". *Observations on film art*. 19 de septiembre 2008. <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/09/19/theyre-looking-for-us/> Consultado 20 de agosto 2015.
- BROWN, William: "It's a shark eat shark world: Steven Spielberg's ambiguous politics". *New Review of Film and Television Studies*. Vol. 7, nº 1, 2009, pp. 13 – 22.
- BUCKLAND, Warren: "A close encounter with Raiders of the lost ark". En NEALE, Steve y SMITH, Murray: *Contemporary Hollywood Cinema*. Routledge. London, 1998, pp. 166-177.
- BUCKLAND, Warren: "Between science fact and science fiction: Spielberg's digital dinosaurs, possible worlds, and aesthetic realism". *Screen*. Vol. 40, nº 2, 1999, pp. 177-190.
- BUCKLAND, Warren: "The artistry of Spielberg's long takes". En "The question Spielberg: a symposium. Part two: films and moments". *Senses of Cinema*. Nº27, July 2003. http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/spielberg_symposium_films_and_moments/#buckland Consultado 20 de agosto 2015.
- BURNETTS, Chris: "Steven Spielberg's 'feelgood' endings and sentimentality". *New Review of Film and Television Studies*. Vol. 7, nº 1, 2009, pp. 79 – 92.
- CALDWELL, Thomas: "The master of consensual manipulation". En "The question Spielberg: a symposium. Part one: position papers". *Senses of Cinema*. Nº 27, July 2003. http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/spielberg_symposium_position_papers/#caldwell Consultado 20 de agosto 2015.
- CALLAHAN, Dan: "Arrested Development". En "The question Spielberg: A symposium. Part One: position papers". *Senses of Cinema*. Nº 27, July 2003. http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/spielberg_symposium_position_papers/#callahan Consultado 20 de agosto 2015.
- CARON, André: "Spielberg's fiery lights", en "The question Spielberg: a symposium. Part two: films and moments". *Senses of Cinema*. Nº 27, July 2003. http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/spielberg_symposium_films_and_moments/#caron Consultado 20 de agosto 2015.

- CHAMBERLIN, Carlos J.: "The Good, the Bad and the Ugly". En "The question Spielberg: A symposium. Part One: position papers". *Senses of Cinema*. Nº 27, July 2003.
http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/spielberg_symposium_position_papers/#chamberlin Consultado 20 de agosto 2015.
- CHAUVIN, Jean-Sébastien: "Cheval de guerre". *Cahiers du Cinéma*. Nº 675, 2012, pp. 26-27.
- CHAUVIN, Jean-Sébastien: "La promesse". *Cahiers du Cinéma*. Nº 675, 2012, pp. 20-21.
- CRIBBEN, Mik: "On location with Jaws". *American Cinematographer*. Vol. 56, nº 3, 1975. pp. 274-277, 320, 330-31, 350-51.
- DELORME, Stéphane: "Dans l'intimité". *Cahiers du Cinéma*. Nº 675, 2012, pp. 16-18.
- DESILETS, Sean: "Pedal pushers: Spielberg, De Sica and dismemberment". *Film criticism*. Vol. 37, nº 1, 2012, p. 19-34.
- DIDACO, Jorge: "In the eyes of children", en "The question Spielberg: a symposium. Part two: films and moments". *Senses of Cinema*. Nº 27, July 2003.
http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/spielberg_symposium_films_and_moments/#didaco Consultado 20 de agosto 2015.
- EDLUND, Richard: "Creating the special visual effects for 'Raiders of The Lost Ark'". *American Cinematographer*. Vol. 62, nº 11, 1981, pp. 1136-1158.
- ERBACH, Karen: "Schindler's list finds heroism amidst Holocaust". *American Cinematographer*. Vol. 75, nº 1, 1994, pp. 48-50, 52, 54-57.
- FISHER, Bob: "Jurassic park: when dinosaurs rule the box office". *American Cinematographer*. Vol. 74, nº 6, 1993, pp. 37-44.
- FLOWERS, A. D.: "Mechanical special effects for '1941'". *American Cinematographer*. Vol. 60, nº 12, 1979, pp. 1262-1263, 1275-1279.
- FRIEDMAN, Lester D.: "Minority Report: a dystopic vision". *Senses of cinema*. Nº 27, July 2003. http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/minority_report/ Consultado 20 de agosto 2015.
- FRODON, Jean-Michel: "Master of the world", en "The question Spielberg: a symposium. Part one: position papers". *Senses of Cinema*. Nº 27, July 2003.
http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/spielberg_symposium_position_papers/#frodon Consultado 20 de agosto 2015.
- GENG, Veronica: "Spielberg's Express". *Film Comment*. Vol. 17, nº 4, 1981, pp. 57-59.
- GORDON, Andrew: "Steven Spielberg's *Empire of the sun*: a boy's dream of war". *Literature/Film Quarterly*. Vol. 19, nº 4, 1991, pp. 210-221.
- GREEN, Carol (Et. Al.): "Steven Spielberg: a celebration". *Journal of Popular Film*. Vol. 18, nº 4, 1991, pp. 172-178.
- GREENBERG, Harvey R.: "Raiders of the lost text: remaking as contested homage in *Always*". *Journal of Popular Film and Television*. Vol. 18, nº 4, 1991, pp. 164-171.
- GRIST, Leighton: "Spielberg and ideology: nation, class, family and War of the worlds". *New Review of Film and Television Studies*. Vol. 7, nº 1, 2009, pp. 67-78.

- GUÉZENGUAR, Florent: "Déchirures et visions". *Cahiers du Cinéma*. N° 675, 2002, pp. 14-15.
- HARRELL, Al: "The look of The color purple". *American Cinematographer*. Vol. 67, n° 2, 1986, pp. 50-56.
- HESS, Judith y HESS, John: "The Sugarland Express: sugar-coated pill". *Jump Cut*. N° 2, 1974, p. 3.
- HEURING, David: "Effects maestros put buckle in Indy's swash". *American Cinematographer*. Vol. 70, n° 12, 1989, pp. 66-74.
- HEURING, David: "Indiana Jones & The last crusade". *American Cinematographer*. Vol. 70, n° 6, 1989, pp. 56-64, 66.
- HOLBEN, Jay: "Boy wonder". *American Cinematographer*. Vol. 82, n° 7, 2001, pp. 32-36, 38-43.
- HOLBEN, Jay: "Criminal intent". *American Cinematographer*. Vol. 83, n° 7, 2002, pp. 34-38, 40, 42-45.
- HOLBEN, Jay: "Nowhere man". *American Cinematographer*. Vol. 85, n° 7, 2004, pp. 32-36, 38, 40, 42, 44-45.
- HOLBEN, Jay: "Freedom fighter". *American Cinematographer*. Vol. 93, n° 12, 2012, pp. 66-76.
- JEIN, Gregory: "The miniworld of '1941'". *American Cinematographer*. Vol. 60, n° 12, 1979, pp. 1251, 1258-1259.
- JESS-COOKE, Carolyn: "Virtualizing the real: sequelization and secondary memory in Steven Spielberg's Artificial intelligence: A.I.". *Screen*. Vol. 47, n° 3, 2006, pp. 347-365.
- JONES, Kent: "A king of infinite space". *Film Comment*. Vol. 49, n° 1, 2013, pp. 20-25.
- KADNER, Noah: "Vintage Indy". *American Cinematographer*. Vol. 89, n° 6, 2008, pp. 28-37.
- KENT, Lloyd: "The cinematography of E.T.". *American Cinematographer*. Vol. 64, n° 1, 1983, pp. 54-55, 58-59, 85-90.
- KESER, Robert: "Catch me if you can". En "The question Spielberg: a symposium. Part two: films and moments". *Senses of Cinema*. N° 27, July 2003.
http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/spielberg_symposium_films_and_moments/#keser Consultado 20 de agosto 2015.
- KRÄMER, Peter: "'He's very good at work not involving little creatures, you know': Schindler's list, E.T., and the shape of Steven Spielberg's career". *New Review of Film and Television Studies*. Vol. 7, n° 1, 2009, pp. 23-32.
- KREIDER, Tim: "A.I.". *Film Quarterly*. Vol. 56, n° 2, 2002, pp. 32 – 39.
- KUTZERA, Dale: "Empire of the sun: an exotic journey". *American Cinematographer*. Vol. 69, n° 1, 1988, pp. 44-52.
- LEE, Nora: "A showdown for all ages: Hook vs. Peter Pan". *American Cinematographer*. Vol. 72, n° 12, 1991, pp. 26-28, 30, 32, 34, 36.
- LIGHTMAN, Herb A.: "My close encounter with 'Close encounters of the third kind'". *American Cinematographer*. Vol. 59, n° 1, 1978, pp. 28-29, 56-57, 88-91.

- LOWELL, Allen D.: "Production design for E.T.". *American Cinematographer*. Vol. 64, nº 1, 1983, pp. 50-53.
- MAGID, Ron: "Effects team brings dinosaurs back from extinction". *American Cinematographer*. Vol. 74, nº 6, 1993, pp. 46-52.
- MAGID, Ron: "After Jurassic park, traditional techniques may become fossils". *American Cinematographer*. Vol. 74, nº 12, 1993, pp. 58-65.
- MAGID, Ron: "ILM's digital dinosaurs tear up effects jungle". *American Cinematographer*. Vol. 74, nº 12, 1993, pp. 46-48, 50, 52, 54-57.
- MAGID, Ron: "Blood on the beach". *American Cinematographer*. Vol. 79, nº 12, 1998, pp. 56-58, 60, 62, 64, 66.
- MAGID, Ron: "A chilling chamber". *American Cinematographer*. Vol. 83, nº 7, 2002, pp. 46-49.
- "Making sure the action never stopped". *American Cinematographer*. Vol. 62, nº 11, 1981, pp. 1160-1168.
- MALAUSA, Vincent: "Féerie pour un autre temps". *Cahiers du Cinéma*. Nº 675, 2012, pp. 12-13.
- McBRIDE, Joseph: "A reputation: Steven Spielberg and the eyes of the world". *New Review of Film and Television Studies*. Vol. 7, nº 1, 2009, pp. 1-11.
- MHANDO, Martin: "La Amistad". En "The question Spielberg: A symposium. Part two: films and moments". *Senses of Cinema*. Nº 27, July 2003. http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/spielberg_symposium_films_and_moments/#mhand Consultado 20 de agosto 2015.
- MORRIS, Nigel (Ed.): "Special issue: Steven Spielberg". *New Review of Film and Television Studies*. Vol. 7, nº 1, 2009, pp. 1 – 107.
- NICHOLS, Bill: "The 10 stations of Spielberg's passion: Saving private Ryan, Amistad, Schindler's list". *Jump Cut*. Nº 43, 2000, pp. 9-11.
- O'DONOGHUE, Darragh: "The impotence of being earnest". En "The question Spielberg: A symposium. Part one: position papers". *Senses of Cinema*. Nº 27, July 2003. http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/spielberg_symposium_position_papers/#odonoghue Consultado 20 de agosto 2015.
- PAVLUS, John: "Karma chameleon". *American Cinematographer*. Vol. 84, nº 1, 2003, pp. 62-66, 68, 70, 72-73.
- PEACOCK, John: "When Folk goes Pop: consuming The color purple". *Literature/Film Quarterly*. Vol. 19, nº 3, 1991, pp. 176-181.
- PHILIPS, Julia y PHILIPS, Michael: "From the producers' point of view". *American Cinematographer*. Vol. 59, nº 1, 1978, pp. 48-49, 106.
- "Photographing '1941'". *American Cinematographer*. Vol. 60, nº 12, 1979, pp. 1208-1211, 1246, 1248-1249, 1277-1279.
- PIZELLO, Stephen: "Chase, crush and devour". *American Cinematographer*. Vol. 78, nº 6, 1997, pp. 38-42, 44, 46, 48, 50, 52-54.

- PIZELLO, Stephen: "Breaking slavery's chains". *American Cinematographer*. Vol. 79, nº 1, 1998, pp. 28-32, 34-36, 38, 40-43.
- PLACE, Vanessa: "Supernatural thing". *Film Comment*. Vol. 29, nº 5, 1993, pp. 8-10.
- PROBST, Charles: "The last great war". *American Cinematographer*. Vol. 79, nº 8, 1998, pp. 30-34, 36-42.
- PROBST, Charles: "A hostile takeover". *American Cinematographer*. Vol. 86, nº 7, 2005, pp. 50-59.
- "Raiders of the lost ark and how it was filmed". *American Cinematographer*. Vol. 62, nº 11, 1981, pp. 1096-1097, 1100-1102.
- RAMÍREZ, Christian: "Omnipotence and surrogate fathers". En "The question Spielberg: A symposium. Part one: position papers". *Senses of Cinema*. Nº 27, July 2003.
http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/spielberg_symposium_position_papers/#ramirez Consultado 20 de agosto 2015.
- RIGG, Julie: "Spielberg and the girl in the little red coat". En "The question Spielberg: A symposium. Part two: films and moments". *Senses of Cinema*. Nº 27, July 2003.
http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/spielberg_symposium_films_and_moments/#rigg Consultado 20 de agosto 2015.
- ROSENBAUM, Jonathan: "A matter of life and death: A.I.". *Film Quarterly*. Vol. 65, nº 3, 2012, pp. 74 – 78.
- RUBEY, Dan: "The jaws in the mirror". *Jump Cut*. Nº 10-11, 1976. pp. 20-23.
- SHEEHAN, Henry: "Spielberg II". *Film Comment*. Vol. 28, nº 4, 1992, pp. 66-71.
- SLOCOMBE, Douglas: "Through a glass not-so-darkly". *American Cinematographer*. Vol. 62, nº 11, 1981, pp. 1123, 1128-1129.
- SMETAK, Jacqueline R.: "Summer at the movies, Steven Spielberg: gore, guts, and PG-13". *Journal of Film and Popular Television*. Vol. 14, nº 1, 1986, pp. 4-13.
- STEPHENS, Chuck: "Spielberg's lost world: franchise, fatherhood, a world without dung". *Film Comment*. Vol. 33, nº 4, 1997, pp. 12-14.
- STERRITT, David: "Spielberg, iconophobia, and the mimetic uncanny". *New Review of Film and Television Studies*. Vol. 7, nº 1, 2009, pp. 51-65.
- SØDTHOLT, Dag: "Warning: Sentimentality!" En "The question Spielberg: a symposium. Part two: films and moments". *Senses of Cinema*. Nº 27, July 2003.
http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/spielberg_symposium_films_and_moments/#sodtholt Consultado 20 de agosto 2015.
- SOLMAN, Gregory: "Awakening to A.I.'s dream". *Senses of cinema*. Nº 27, July 2003.
<http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/ai/> Consultado 20 de agosto 2015.
- TESSÉ, Jean-Philippe: "Je serai toujours là". *Cahiers du Cinéma*. Nº 675, 2012, pp. 8-11.
- THOMPSON, Kristin y BORDWELL, David: "Reflections in a crystal eye". *Observations on film art*. 4 de junio de 2008. <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/06/04/reflections-in-a-crystal-eye/> Consultado 20 de agosto 2015.

- THOMPSON, Patricia: "Animal instincts". *American Cinematographer*. Vol. 93, nº 1, 2012. pp. 48-61.
- THOMSON, David: "Presenting enamelware". *Film Comment*. Vol. 30, nº 2, 1994, pp. 44-50.
- TORRY, Robert: "Politics and parousia in Close encounters of the third kind". *Literature/Film Quarterly*. Vol. 19, nº 3, 1991, pp. 188-196.
- TRUMBULL, Douglas: "Creating the photographic special effects for Close encounters of the third kind". *American Cinematographer*. Vol. 59, nº 1, 1978, pp. 72-83, 96-97.
- TURNER, George E.: "Steven Spielberg and E.T. The extraterrestrial". *American Cinematographer*. Vol. 64, nº 1, 1983, pp. 46-49.
- TURNER, George E.: "Visual effects for Indiana Jones and The temple of doom". *American Cinematographer*. Vol. 65, nº 7, 1984, pp. 61-75.
- TURNER, George E.: "Spielberg makes 'all to human' story". *American Cinematographer*. Vol. 67, nº 2, 1986, pp. 58-64.
- TURNER, George E.: "The color purple". *American Cinematographer*. Vol. 67, nº 4, 1986, pp. 80-82.
- UHLICH, Keith: "The major and the minor". En "The question Spielberg: a symposium. Part one: position papers". *Senses of Cinema*. Nº 27, July 2003.
http://sensesofcinema.com/2003/steven-spielberg/spielberg_symposium_position_papers/#uhlich Consultado 20 de agosto 2015.
- WARNER, Frank: "The sounds of silence and things that go flash in the night". *American Cinematographer*. Vol. 59, nº 1, 1978, pp. 44-45, 92-94.
- WHITE, Armond: "Toward a theory of Spielberg history". *Film Comment*. Vol. 30, nº 2, 1994, pp. 51-56.
- WHITE, Armond: "Against the Hollywood grain". *Film Comment*. Vol. 34, nº 2, 1998, pp. 34-42.
- WILLIAMS, Linda R.: "The tears of Henry Thomas". *Screen*. Vol. 53, nº 4, 2012, pp. 459-464.
- WOLLEN, Peter: "Theme park and variations". *Sight and Sound*. Vol. 3, nº 7, 1993, pp. 6-9.
- ZSIGMOND, Vilmos: "Lights! Camera! Action! for Close encounters of the third kind". *American Cinematographer*. Vol. 59, nº 1, 1978, pp. 30-33, 64-65, 98-104.

1.4 Tesis doctorales sobre Steven Spielberg

- A COMER, Todd: *At the limit of subjectivity: ethics, community, birth, and the posthuman in the narratives of Thomas Pynchon, Samuel R. Delany, Steven Spielberg, and Joel and Ethan Coen*. Michigan State University. Michigan, 2005.
- CALDEVILLA DOMINGUEZ, David: *El estilema de autor en Steven Spielberg: un sello personal en lo audiovisual*. Universidad Complutense de Madrid. Madrid, 2000.

- COUTÉ, Pascal: *Figures de l'humain et de l'inhumain dans le cinéma de Steven Spielberg*. Université de Caen Basse-Normandie. Caen Cedex, 2012.
- DE CILLIA, Myriam: *Steven Spielberg au carrefour de l'image*. Université Nice Sophia Antipolis. Nice, 1988.
- DÍAZ CUESTA, José: *Hombres de Steven Spielberg: un análisis de la representación de masculinidades en los textos filmicos 'Duel', 'Jaws', 'Jurassic park', 'The lost world: jurassic park' y 'War of the worlds'*. Universidad de La Rioja. Logroño, 2010.
- FRANCISCO DANIEL, Roberto: *Erinnerung als ethisches Projekt: Aufarbeitung der Vergangenheit im Filmwerk von Steven Spielberg*. Universität München. München, 2001.
- GÓMEZ GIL, Pablo Salvador: *Ruptura familiar y conflicto dramático en la filmografía de Steven Spielberg*. Universidad Rey Juan Carlos. Madrid, 2013.
- PEÑA ACUÑA, Beatriz: *Humanismo y cine: el tratamiento de la dignidad humana en la obra de Steven Spielberg*. Universidad de Alicante. Alicante, 2010.
- ROCA, Philippe: *Steven Spielberg: le double à l'oeuvre*. Université de la Sorbonne Nouvelle. Paris, 1998.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio: *La infancia como constante y su evolución en la obra cinematográfica de Steven Spielberg*. Universidad Complutense de Madrid. Madrid, 1994.
- SNYDER, Thomas L.: *Sacred encounters: the myth of the hero in the horror, science fiction, fantasy films of George Lucas and Steven Spielberg*. Northwestern University. Evanston, 1984.
- VONGUNDEN, Kenneth R.: *Five postmodern "auteurs": Coppola, Lucas, DePalma, Spielberg, and Scorsese*. Pennsylvania State University. Pennsylvania, 1989.
- ZIMMERLIN, Christophe: *Spielberg, auteur?* Université de la Sorbonne Nouvelle. Paris, 1996.

1.5 Entrevistas y escritos de Steven Spielberg

- BAHIANA, Ana M.: "Hook". En FRIEDMAN, Lester D. y NOTBOHM, Brent: *Steven Spielberg interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. pp. 151-156.
- BISKIND, Peter: "A 'world' apart". En FRIEDMAN, Lester D. y NOTBOHM, Brent: *Steven Spielberg interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. pp. 193-206.
- BOBROW, Andrew C.: "Filming *The sugarland express*: an interview with Steven Spielberg". En FRIEDMAN, Lester D. y NOTBOHM, Brent: *Steven Spielberg interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. pp. 18-29.
- BREZNICAN, Anthony: "Steven Spielberg: The EW interview". *Entertainment Weekly*. 2 de diciembre 2011. <http://www.ew.com/article/2011/12/02/steven-spielberg-ew-interview>
Consultado 20 agosto 2015.

- COLLINS, Glenn: "Spielberg films *The Color Purple*". En FRIEDMAN, Lester D. y NOTBOHM, Brent: *Steven Spielberg interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. pp. 120-125.
- COMBS, Richard: "Primal scream: an interview with Steven Spielberg". En FRIEDMAN, Lester D. y NOTBOHM, Brent: *Steven Spielberg interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. pp. 30-36.
- "Dialogue on film: Steven Spielberg". *American film*. Vol. 13, nº 8, 1988, p. 12-15.
- DUBNER, Stephen J.: "Steven the good". En FRIEDMAN, Lester D. y NOTBOHM, Brent: *Steven Spielberg interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. pp. 223-241.
- ELKINS, Merry (Ed.): "Steven Spielberg on Indiana Jones and the temple of doom". *American Cinematographer*. Vol. 65, nº 7, 1984, pp. 50-55, 57, 59-60.
- FORSBERG, Myra: "Spielberg at 40: the man and the child". En FRIEDMAN, Lester D. y NOTBOHM, Brent: *Steven Spielberg interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. pp. 126-132.
- GOLDMAN, Michael: "Spielberg's take on visual effects". *Millimeter*. Vol. 36, nº 3, 2008, pp. 9-12.
- GOODWIN, Christopher: "He's got the whole world in his hands". *The Sunday Times*. 19 de junio 2005. <http://www.thesundaytimes.co.uk/sto/culture/article137557.ece>
- HELPERN, David: "At sea with Steven Spielberg". En FRIEDMAN, Lester D. y NOTBOHM, Brent: *Steven Spielberg interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. pp. 3-17.
- HODENFIELD, Chris: "1941: Bombs away!". En FRIEDMAN, Lester D. y NOTBOHM, Brent: *Steven Spielberg interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. pp. 70-83
- McCARTHY, Todd: "Sand castles". *Film comment*. Vol. 18, nº 3, 1982, p. 53-59.
- PIZELLO, Stephen: "Five Star General". *American Cinematographer*. Vol. 79, nº 8, 1998, pp. 44-46, 48, 50-51.
- POSTER, Steve: "The mind behind 'Close encounters of the 3rd kind'". *American Cinematographer*. Vol. 59, nº 2, 1978, pp. 152-153, 170-173, 198-203.
- RICE, Lynette: "The future according to Steven Spielberg". *Entertainment Weekly*. 4 de julio 2014. <http://www.ew.com/article/2014/07/04/future-according-steven-spielberg> Consultado 20 de agosto 2015.
- RICHARDSON, John H.: "Steven's Choice". En FRIEDMAN, Lester D. y NOTBOHM, Brent: *Steven Spielberg interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. pp. 157-169.
- ROYAL, Susan: "Always: an interview with Steven Spielberg". En FRIEDMAN, Lester D. y NOTBOHM, Brent: *Steven Spielberg interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. pp. 133-150.
- ROYAL, Susan: "Steven Spielberg and his adventures on earth". En FRIEDMAN, Lester D. y NOTBOHM, Brent: *Steven Spielberg interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. pp. 84-106.

- SCHIFF, Stephen: "Seriously Spielberg". En FRIEDMAN, Lester D. y NOTBOHM, Brent: *Steven Spielberg interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. pp. 170-192.
- "Spielberg speaks about 'Close Encounters'". *American Cinematographer*. Vol. 59, nº 1, 1978, pp. 39-42, 58-59, 95.
- SPIELBERG, Steven: "The unsung heroes or credit where credit is due". *American Cinematographer*. Vol. 59, nº 1, 1978, pp. 68-70, 88.
- SPIELBERG, Steven: "Directing '1941'". *American Cinematographer*. Vol. 60, nº 12, 1979, pp. 1212-1213, 1215, 1251, 1258-1259, 1275-1276.
- SPIELBERG, Steven: "Of narrow misses and close calls". *American Cinematographer*. Vol. 62, nº 11, 1981, pp. 1110-1111, 1115.
- SRAGOW, Michael: "A conversation with Steven Spielberg". En FRIEDMAN, LESTER D. Y NOTBOHM, BRENT: *Steven Spielberg Interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. pp. 107-119.
- TRAVERS, Peter: "Steven Spielberg". *Rolling Stone*. Nº 1025/1026, 2007, pp. 94-96.
- TUCHMAN, Mitch: "Close encounter with Steven Spielberg". *Film Comment*. Vol. 14, nº 1, 1978, pp. 49-55.
- TURAN, Kenneth: "Crossroads: Steven Spielberg". En FRIEDMAN, Lester D. y NOTBOHM, Brent: *Steven Spielberg interviews*. University Press of Mississippi. Jackson, 2000. pp. 215-222.
- WINDOLF, Jim: "Steven Spielberg". *Vanity Fair*. Febrero 2008.
http://www.vanityfair.com/news/2008/02/spielberg_qanda200802?currentPage=3 Consultado 20 de agosto 2015.

1.6 Vídeos sobre Spielberg y sus películas

- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Creating A.I.: Artificial Intelligence". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *A.I. Artificial Intelligence* [DVD]. Warner Home Video. Madrid, 2001.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Acting A.I.: a portrait of David". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *A.I. Artificial Intelligence* [DVD]. Warner Home Video. Madrid, 2001.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Acting A.I.: a portrait of Gigolo Joe". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *A.I. Artificial Intelligence* [DVD]. Warner Home Video. Madrid, 2001.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "A.I.: from drawings to sets". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *A.I. Artificial Intelligence* [DVD]. Warner Home Video. Madrid, 2001.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Dressing 'A.I.'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *A.I. Artificial Intelligence* [DVD]. Warner Home Video. Madrid, 2001.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "AI/FX". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *A.I. Artificial Intelligence* [DVD]. Warner Home Video. Madrid, 2001.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The robots of A.I.". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *A.I. Artificial Intelligence* [DVD]. Warner Home Video. Madrid, 2001.

- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "A.I.: special visual effects: ILM". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *A.I. Artificial Intelligence* [DVD]. Warner Home Video. Madrid, 2001.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The sound of 'A.I.'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *A.I. Artificial Intelligence* [DVD]. Warner Home Video. Madrid, 2001.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The music of 'A.I.'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *A.I. Artificial Intelligence* [DVD]. Warner Home Video. Madrid, 2001.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "E.T. The Extraterrestrial: the 20th anniversary celebration". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *E.T. The extra-terrestrial* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2002.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The E.T. reunion". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *E.T. The extra-terrestrial* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2002.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Live at the Shrine! John Williams and the world premiere of 'E.T. The extra-terrestrial'. The 20th Anniversary". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *E.T. The extra-terrestrial* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2002.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The music of E.T.: a discussion with John Williams". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *E.T. The extra-terrestrial* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2002.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "E.T. The Extraterrestrial: a look back". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *E.T. The extra-terrestrial* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2002.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Conversations with the ancestors: 'The Color Purple' from book to screen". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *El color púrpura* [DVD]. Warner Home Video. Madrid, 2002.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "A collaboration of spirits: casting and acting 'The Color Purple'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *El color púrpura* [DVD]. Warner Home Video. Madrid, 2002.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Cultivating a classic: the making of 'The Color Purple'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *El color púrpura* [DVD]. Warner Home Video. Madrid, 2002.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The Color Purple: the 'Musical'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *El color púrpura* [DVD]. Warner Home Video. Madrid, 2002.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Indiana Jones: making the trilogy". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Las aventuras de Indiana Jones* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2003.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The light and magic of 'Indiana Jones'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Las aventuras de Indiana Jones* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2003.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The music of 'Indiana Jones'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Las aventuras de Indiana Jones* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2003.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The sound of 'Indiana Jones'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Las aventuras de Indiana Jones* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2003.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The stunts of 'Indiana Jones'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Las aventuras de Indiana Jones* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2003.

- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Duel': a conversation with director Steven Spielberg". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *El diablo sobre ruedas* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2004.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Steven Spielberg and the small screen". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *El diablo sobre ruedas* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2004.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Richard Matheson: the writing of Duel". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *El diablo sobre ruedas* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2004.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Saving Private Ryan: an introduction". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Salvar al soldado Ryan* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2004.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Saving Private Ryan: looking into the past". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Salvar al soldado Ryan* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2004.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Saving Private Ryan: Miller and his platoon". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Salvar al soldado Ryan* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2004.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Saving Private Ryan: boot camp". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Salvar al soldado Ryan* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2004.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Saving Private Ryan: making Saving Private Ryan". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Salvar al soldado Ryan* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2004.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Saving Private Ryan: re-creating Omaha beach". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Salvar al soldado Ryan* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2004.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Saving Private Ryan: music and sound". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Salvar al soldado Ryan* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2004.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Saving Private Ryan: parting thoughts". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Salvar al soldado Ryan* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2004.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Jaws: a look inside Jaws". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Tiburón* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2005.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Making the 'Lost world'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Jurassic Park* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2005.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Steven Spielberg: 30 years of 'Close Encounters'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Encuentros en la tercera fase* [DVD]. Sony Pictures Home Entertainment. Madrid, 2005.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The H.G. Wells legacy". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *La guerra de los mundos* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2005.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "'War of the worlds': production diaries, East coast - exile". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *La guerra de los mundos* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2005.

- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "War of the worlds': production diaries, East Coast - Exile". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *La guerra de los mundos* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2005.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "War of the worlds': characters - the family unit". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *La guerra de los mundos* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2005.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "War of the worlds': previsualization". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *La guerra de los mundos* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2005.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "War of the worlds': production diaries, East Coast – beginning". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *La guerra de los mundos* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2005.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "War of the worlds': production diaries, West coast - destruction". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *La guerra de los mundos* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2005.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "War of the worlds': production diaries, West coast - war". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *La guerra de los mundos* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2005.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "War of the worlds': revisiting the invasion". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *La guerra de los mundos* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2005.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Designing the enemy: tripods and aliens". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *La guerra de los mundos* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2005.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Scoring 'War of the worlds'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *La guerra de los mundos* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2005.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Steven Spielberg and the original 'War of the worlds'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *La guerra de los mundos* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2005.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Catch me if you can': behind the camera". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Atrápame si puedes* [DVD]. Dreamworks - Paramount Home Entertainment. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Catch me if you can': in closing". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Atrápame si puedes* [DVD]. Dreamworks - Paramount Home Entertainment. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Catch me if you can': the casting of the film". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Atrápame si puedes* [DVD]. Dreamworks - Paramount Home Entertainment. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Frank Abagnale: between reality and fiction". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Atrápame si puedes* [DVD]. Dreamworks - Paramount Home Entertainment. Madrid, 2006.

- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Scoring 'Catch me if you can'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Atrápame si puedes* [DVD]. Dreamworks - Paramount Home Entertainment. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Booking the flight: the script, the story". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *The terminal* [DVD]. Dreamworks - Paramount Home Entertainment. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Waiting for the flight: building the terminal". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *The terminal* [DVD]. Dreamworks - Paramount Home Entertainment. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Boarding: the people of the terminal". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *The terminal* [DVD]. Dreamworks - Paramount Home Entertainment. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Take off: making 'The terminal'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *The terminal* [DVD]. Dreamworks - Paramount Home Entertainment. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "In flight service: the music of 'The terminal'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *The terminal* [DVD]. Dreamworks - Paramount Home Entertainment. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Landing: airport stories". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *The terminal* [DVD]. Dreamworks - Paramount Home Entertainment. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Minority report: the story, the debate". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Minority report: the players". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The world of Minority report: an introduction". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Deconstructing Precrime and precogs". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Deconstructing the spyder sequence". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Deconstructing precog visions". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Deconstructing vehicles of the future". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.

- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Stunts: Maglev escape". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Stunts: Hoverpack chase". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Stunts: car factory". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "ILM: an introduction". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "ILM: hilograms". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "ILM: hall of containment". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "ILM: Maglev". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "ILM: Hovercraft and hoverpacks". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "ILM: cyber parlor". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Final report". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Minority report* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2006.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The return of a legend". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* [DVD]. Paramount Spain. Madrid, 2008.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Pre-production". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* [DVD]. Paramount Spain. Madrid, 2008.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Production diary: making of 'The kingdom of the crystal skull'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* [DVD]. Paramount Spain. Madrid, 2008.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Warrior makeup". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* [DVD]. Paramount Spain. Madrid, 2008.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The crystal skulls". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* [DVD]. Paramount Spain. Madrid, 2008.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Iconic props". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* [DVD]. Paramount Spain. Madrid, 2008.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The effects of Indy". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* [DVD]. Paramount Spain. Madrid, 2008.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Adventures in postproduction". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* [DVD]. Paramount Spain. Madrid, 2008.

- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Closing: team Indy". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* [DVD]. Paramount Spain. Madrid, 2008.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The making of '1941'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *1941* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2009.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The journey to Tintin". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Las aventuras de Tintín* [DVD]. Sony Pictures Home Entertainment. Madrid, 2012.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The world of Tintin". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Las aventuras de Tintín* [DVD]. Sony Pictures Home Entertainment. Madrid, 2012.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "The who's who of Tintin". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Las aventuras de Tintín* [DVD]. Sony Pictures Home Entertainment. Madrid, 2012.
- BOUZEREAU, Laurent (Dir.): "Snowy: from beginning to end". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Las aventuras de Tintín* [DVD]. Sony Pictures Home Entertainment. Madrid, 2012.
- "Crafting the past". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Lincoln* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2013.
- "Hook". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Hook* [DVD]. Sony Pictures Home Entertainment. Madrid, 2000.
- JOHNSTON, Iain (Dir.): "Jaws: from the set 1974". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Tiburón* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2005.
- MAYFIELD, Les (Dir.): "The China odyssey: 'Empire of the sun', a film of Steven Spielberg". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *El Imperio del Sol* [DVD]. Warner Home Video. Madrid, 2005.
- "Munich: the mission - the team". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Munich* [DVD]. Paramount Home Entertainment. Madrid, 2007.
- RIEAD, William (Dir.): "The Making of 'Close Encounters of the Third Kind'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Encuentros en la tercera fase* [DVD]. Sony Pictures Home Entertainment. Madrid, 2005.
- SCHULTZ, John (Dir.): "The making of 'Jurassic Park'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Jurassic Park* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2005.
- SCHULTZ, John (Dir.): "Dinosaur character movements". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Jurassic Park* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2005.
- SCHULTZ, John (Dir.): "Kauai – the tops of broccoli". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Jurassic Park* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2005.
- SCHULTZ, John (Dir.): "Foley artists". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Jurassic Park* [DVD]. Universal Pictures Iberia. Madrid, 2005.
- "The journey to Lincoln". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Lincoln* [DVD]. Twentieth Century Fox Home Entertainment España. Madrid, 2013.
- "The making of 'Amistad'". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Amistad* [DVD]. Dreamworks - Paramount Home Entertainment. Madrid, 2006.
- "Tintin: the score". En SPIELBERG, Steven (Dir.): *Las aventuras de Tintín* [DVD]. Sony Pictures Home Entertainment. Madrid, 2012.

- “War horse: the look”. En SPIELBERG, Steven (Dir.): *War horse: caballo de batalla* [DVD]. Walt Disney Company Iberia. Madrid, 2012.

2. Teoría, historia y análisis fílmico

- ALLEN, Robert C. y GOMERY, Douglas: *Teoría y práctica de la historia del cine*. Paidós. Barcelona, 1995.
- ALTMAN, Rick: *Géneros cinematográficos*. Paidós. Barcelona, 2000.
- ALTMAN, Rick: *A theory of narrative*. Columbia University Press. New York, 2008.
- ARNHEIM, Rudolph: *El cine como arte*. Paidós. Barcelona, 1996.
- ARNHEIM, Rudolph: *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*. Alianza. Madrid, 2011.
- ARNHEIM, Rudolph: *El poder del centro: estudios sobre la composición en las artes visuales*. Akal. Tres Cantos, 2011.
- AUMONT, Jacques: *La imagen*. Paidós. Barcelona, 2009.
- AUMONT, Jacques: *Las teorías de los cineastas: las concepciones del cine de los grandes directores*. Paidós. Barcelona, 2004.
- AUMONT, Jacques, BERGALA, Alain, MARIE, Michel y VERNET, M.: *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós. Barcelona, 1996.
- AUMONT, Jacques y MARIE, Michel: *Análisis del film*. Paidós. Barcelona, 1990.
- BACHER, Lutz: *The mobile mise en scene: a critical analysis of the theory and practice of the long-take camera movement in narrative film*. Arno Press. New York, 1978.
- BALIO, Tino: *United Artists: the company built by the stars*. University of Wisconsin Press. Madison, 1975.
- BARR, Charles: “Cinemascope: before and after”. *Film Quarterly*. Vol. 16, nº 4, 1963, pp. 4-24.
- BARROSO, Jaime: *Realización audiovisual*. Síntesis. Madrid, 2008.
- BAZIN, André: *Orson Welles*. Fernando Torres, D.L. Valencia, 1973.
- BAZIN, André: *El cine de la crueldad: Eric von Stroheim, Preston Sturges, Alfred Hitchcock, Carl Th. Dreyer, Luis Buñuel, Akira Kurosawa*. Mensajero, D.L. Bilbao, 1977.
- BAZIN, André: *Buñuel, Dreyer, Welles*. Fundamentos, D.L. Madrid, 1991.
- BAZIN, André: *Jean Renoir: periodos, filmes y documentos*. Paidós. Barcelona, 1999.
- BAZIN, André: *Charlie Chaplin*. Paidós. Barcelona, 2002.
- BAZIN, André: *¿Qué es el cine?* Rialp. Madrid, 2012.
- BENDER, Stuart: *Film style and the World War II combat genre*. Cambridge Scholars Publishing. Newcastle upon Tyne, 2013.
- BORDWELL, David: *The films of Carl-Theodor Dreyer*. University of California Press. Berkeley, 1981.
- BORDWELL, David: *Ozu and the poetics of cinema*. Princeton University Press. Princeton, 1988.
- BORDWELL, David: “Historical poetics of cinema.” en PALMER, R. Barton (Ed.): *The Cinematic text: methods and approaches*. AMS Press. New York, 1989. pp. 369–398.

- BORDWELL, David: *El significado del filme: inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Paidós. Barcelona, 1995.
- BORDWELL, David: "Contemporary film studies and the vicissitudes of Grand Theory" En BORDWELL, David y CARROLL, Noël (Eds.): *Post-theory: reconstructing film studies*. University of Wisconsin Press. Madison, 1996. pp. 3-36.
- BORDWELL, David: *La narración en el cine de ficción*. Paidós. Barcelona, 1996.
- BORDWELL, David: "Introduction". *Style*. Vol. 32, nº 3, 1998, p. 381.
- BORDWELL, David: *El cine de Eisenstein: teoría y práctica*. Paidós. Barcelona, 1999.
- BORDWELL, David: *On the history of film style*. Harvard University Press. Cambridge, 1999.
- BORDWELL, David: *Planet Hong Kong: popular cinema and the art of entertainment*. Harvard University Press. Cambridge, 2000.
- BORDWELL, David: *Figures traced in light: on cinematic staging*. University of California Press. Berkeley, 2005.
- BORDWELL, David: *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. University of California Press. Berkeley, 2006.
- BORDWELL, David: *Poetics of cinema*. Routledge. New York, 2007.
- BORDWELL, David: "Gradation of emphasis, starring Glenn Ford". *Observations of film art*. 13 de noviembre 2008. <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/11/13/gradation-of-emphasis-starring-glenn-ford/> Consultado 20 de agosto 2015.
- BORDWELL, David: "Foreground, background, playground". *Observations of film art*. 30 de marzo 2010. <http://www.davidbordwell.net/blog/2010/03/30/foreground-background-playground/> Consultado 20 de agosto 2015.
- BORDWELL, David: "You are my density". *Observations of film art*. 1 de noviembre 2011. <http://www.davidbordwell.net/blog/2011/11/01/you-are-my-density/> Consultado 20 de agosto 2015.
- BORDWELL, David: "Mizoguchi: secrets of the exquisite image". *Observations on film art*. 10 de mayo 2014. <http://www.davidbordwell.net/blog/2014/05/10/mizoguchi-secrets-of-the-exquisite-image/> Consultado 20 de agosto 2015.
- BORDWELL, David: "Adieu-au-langage: 2 +2 x 3D". *Observations on film art*. 7 de septiembre 2014. <http://www.davidbordwell.net/blog/2014/09/07/adieu-au-langage-2-2-x-3d/> Consultado 20 de agosto 2015.
- BORDWELL, David: "Watch those hands; or, Burt, Jean-Luc and Bill come to Cinephile Summer Camp". *Observations on film art*. 3 de agosto 2015. <http://www.davidbordwell.net/blog/2015/08/03/watch-those-hands-or-burt-jean-luc-and-bill-come-to-cinephile-summer-camp/> Consultado 20 de agosto 2015.
- BORDWELL, David, STAIGER, Janet y THOMPSON, Kristin: *El cine clásico de Hollywood: estilo y modos de producción 1910-1960*. Paidós. Barcelona, 1997.
- BORDWELL, David y CARROLL, Noël (Eds.): *Post-theory: reconstructing film studies*. University of Wisconsin Press. Madison, 1996.
- BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin: *Arte cinematográfico*. McGraw Hill. Mexico D.F., 2003.
- BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin: *Minding movies: observations on the art, craft, and business of filmmaking*. University of Chicago Press. Chicago, 2011.

- BRANIGAN, Edward: *Narrative comprehension in film*. Routledge. Nueva York, 1992.
- BRANIGAN, Edward: *Projecting a camera: language-games in film theory*. Routledge, 2006.
- BRANIGAN, Edward y BUCKLAND, Warren (Eds.): *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*. Routledge. 2013.
- BREWSTER, Ben: "Deep staging in French Films 1900-1914". En ELSAESSER, Thomas y BARKER, Adam (Eds.): *Early cinema: space, frame, narrative*. British Film Institute. London, 1990. pp. 45-55.
- BREWSTER, Ben y JACOBS, Lea.: *Theatre to cinema: stage pictorialism and the early feature film*. Oxford University Press. Oxford, 1997.
- BUCKLAND, Warren: *Film theory and contemporary Hollywood movies*. Routledge. New York, 2009.
- BURCH, Noël: *To the distant observer: form and meaning in the japanese cinema*. Scolar Press. Londres, 1979.
- BURCH, Noël: *El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Cátedra. Madrid, 1995.
- BURCH, Noël: *Praxis del cine*. Fundamentos. Madrid, 2008.
- CARROLL, Noël: *Mystifying movies: fads and fallacies in contemporary film theory*. Columbia University Press. New York, 1991.
- CASETTI, Francesco: *Teorías del cine*. Paidós. Barcelona, 1993.
- CASETTI, Francesco y DI CHIO, Federico: *Cómo analizar un film*. Paidós. Barcelona, 1998.
- CATALÁ, Josep M.: *La puesta en imágenes: conceptos de dirección cinematográfica*. Paidós. Barcelona, 2001.
- DAVIS, Darrell W.: *Picturing japaneseness: monumental style, national identity, Japanese film*. Columbia University Press. New York, 1996.
- EISENSTEIN, Sergei: *El sentido del cine*. Siglo XXI. Buenos Aires, 1974.
- EISENSTEIN, Sergei: *Reflexiones de un cineasta*. Lumen. Barcelona, 1990.
- EISENSTEIN, Sergei: *Hacia una teoría del montaje*. Paidós. Barcelona, 2001.
- EISENSTEIN, Sergei: *Teoría y técnica cinematográficas*. Rialp. Madrid, 2002.
- EISENSTEIN, Sergei: *La forma del cine*. Siglo XXI. Madrid, 2006.
- EISENSTEIN, Sergei: *Charlie Chaplin*. Casimiro, D.L. Madrid, 2010.
- ELSAESSER, Thomas: *European cinema: face to face with Hollywood*. Amsterdam University Press. Amsterdam, 2005.
- ELSAESSER, Thomas: *The persistence of Hollywood*. Routledge. New York, 2012.
- ELSAESSER, Thomas, KING, Noel y HORWAT, Alexander: *The last great American picture show: New Hollywood cinema in the 1970s*. Amsterdam University Press. Amsterdam, 2004.
- ELSAESSER, Thomas y BARKER, Adam (Eds.): *Early cinema: space, frame, narrative*. British Film Institute. London, 1990.
- ELSAESSER, Thomas y BUCKLAND, Warren: *Studying contemporary American film: a guide to movie analysis*. Arnold. London, 2002.
- FERRARA, Serena: *Steadicam: techniques and aesthetics*. Focal Press. Oxford, 2001.
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *La imagen narrativa*. Paraninfo. Madrid, 1994.
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús: *Narrativa audiovisual*. Cátedra. Madrid, 2003.

- GARTENBERG, Jon: "Camera movement in Edison and Biograph films, 1900-1906". *Cinema Journal*. Vol. 19, nº 2, 1980, pp. 1 – 16.
- GIBBS, John: *Mise-en-scene: film style and interpretation*. Columbia University Press. New York, 2002.
- GIBBS, John: *The life of mise-en-scene: visual style and British film criticism, 1946-78*. Manchester University Press. Manchester, 2013.
- GIBBS, John y PYE, Douglas (Eds.): *Style and meaning: studies in the detailed analysis of film*. Manchester University Press. Manchester, 2005.
- GUNNING, Tom: *D.W. Griffith and the origins of American narrative film: the early years at Biograph*. University of Illinois Press. Chicago, 1993.
- GUNNING, Tom: *The films of Fritz Lang: allegories of vision and modernity*. British Film Institute. London, 2000.
- KEATING, Patrick: *Hollywood lighting: from the silent era to film noir*. University of Columbia Press. New York, 2010.
- KRACAUER, Sigfried: *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Paidós. Barcelona, 1989.
- KULESCHOV, Lev: *Tratado de la realización cinematográfica*. Futuro. Buenos Aires, 1947.
- KULESCHOV, Lev: *Kuleschov on film: writings by Lev Kuleschov*. University of California Press. Berkeley, 1973.
- MARTIN, Adrian: *Mise en scène and film style*. Palgrave Macmillan. Londres, 2014.
- MITRY, Jean: *La semiología en tela de juicio: cine y lenguaje*. Akal. Torrejón de Ardoz, 1990.
- MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine: Vol.1. Las estructuras*. Siglo XXI. Madrid, 2002.
- MITRY, Jean: *Estética y psicología del cine: Vol.2. Las formas*. Siglo XXI. Madrid, 2002.
- NIELSEN, Jakob I.: *Camera movement in narrative cinema: toward a taxonomy of functions*. Tesis doctoral. University of Aarhus. Aarhus C, 2007.
- NIZHNY, Vladimir: *Lecciones de cine de Eisenstein*. Seix Barral. Barcelona, 1964.
- OELER, Karla: *A grammar of murder: violent scenes and film form*. University of Chicago Press. Chicago, 2009.
- PALMER, R. Barton (Ed.): *The Cinematic text: methods and approaches*. AMS Press. New York, 1989.
- PUDOVKIN, Vsevolod I.: *Argumento y montaje: bases de un film, y estudios de Sergio M. Eisenstein y S. Timoschenko*. Futuro. Buenos Aires, 1956.
- PUDOVKIN, Vsevolod I.: *Lecciones de cinematografía*. Rialp. Madrid, 1957.
- PUDOVKIN, Vsevolod I.: *Film technique and film acting: the cinema writings of V. I. Pudovkin*. Vision. London, 1968.
- RASKIN, Richard: "Camera movement in Wings of Desire". *P.o.v: A Danish Journal of Film Studies*. Vol. 4, nº 12, 1997, pp. 79 – 100.
- SALT, Barry: *Film style and technology: history and analysis*. Starword. Londres, 2003.
- SALT, Barry: *Moving into pictures*. Starword. Londres, 2006.
- SCHMIDT, Margarita: *Análisis de la realización cinematográfica*. Síntesis. Madrid, 1997.
- SHARFF, Stefan: *The elements of cinema: towards a theory of cinesthetic impact*. Columbia University Press. New York, 1982.
- SHARFF, Stefan: *The art of looking in Hitchcock's Rear Window*. Limelight Editions. New York, 2004.

- SHKLOVSKY, Viktor: *Literature and cinematography*. Dalkey Archive Press. 2008.
- SMITH, Greg M.: *Film structure and the emotion system*. Cambridge University Press. Cambridge, 2003.
- STAM, Robert: *Teorías del cine: una introducción*. Paidós. Barcelona, 2001.
- THOMPSON, Kristin: *Eisenstein's Ivan The Terrible: a neoformalist analysis*. Princeton University Press. Princeton, 1981.
- THOMPSON, Kristin: *Breaking the glass armor: neoformalist film analysis*. Princeton University Press. Princeton, 1988.
- THOMPSON, Kristin: *Storytelling in the New Hollywood: understanding classical narrative technique*. Harvard University Press. Cambridge, 2001.
- THOMPSON, Kristin: *Herr Lubitsch goes to Hollywood: German and American film after World War I*. Amsterdam University Press. Amsterdam, 2005.
- THOMPSON, Kristin y BORDWELL, David: *Film History: an introduction*. Segunda edición. McGraw-Hill. New York, 2002.
- TSIVIAN, Yuri: *Silent witnesses: Russian films, 1908-1919*. British Film Institute. London, 1989.
- TSIVIAN, Yuri: *Early cinema in Russia and its cultural reception*. University of Chicago Press. Chicago, 1998.
- TSIVIAN, Yuri: *Ivan the Terrible*. British Film Institute. London, 2002.
- TSIVIAN, Yuri (Ed.): *Lines of resistance: Dziga Vertov and the Twenties*. Le Giornate del Cinema Muto. Gemona, 2004.
- VERTOV, Dziga: *Kino-eye: the writings of Dziga Vertov*. University of California Press. Berkeley, 1985.
- WOOD, Robin: *El cine de Hitchcock*. Era. México, 1968.
- WOOD, Robin: *Howard Hawks*. British Film Institute. London, 1981.
- ZUNZUNEGUI, Santos: *Paisajes de la forma: ejercicios de análisis de la imagen*. Cátedra. Madrid, 1994.
- ZUNZUNEGUI, Santos: *La mirada cercana: microanálisis filmico*. Paidós. Barcelona, 1996.
- ZUNZUNEGUI, Santos: *Pensar la imagen*. Cátedra / Universidad del País Vasco. Madrid, 1998.

3. Guion, técnica cinematográfica, entrevistas y escritos de directores

- ALMENDROS, Néstor: *Días de una cámara*. Seix Barral. Barcelona, 1983.
- ALTON, John: *Painting with light*. University of California Press. Berkeley, 1995.
- ARIJÓN, Daniel: *La gramática del lenguaje audiovisual*. Escuela de Cine y Video, D.L. Andoain, 1988.
- BALLINGER, Alexander: *Nuevos directores de fotografía*. Ocho y Medio. Madrid, 2004.
- BERGERY, Benjamin: *Reflections: twenty one cinematographers at work*. ASC Press. Hollywood, 2002.
- BRESSON, Robert: *Notas sobre el cinematógrafo*. Ardora. Madrid, 1997.
- BROWN, Blain: *Iluminación en cine y televisión*. Escuela de Cine y Video, D.L. Andoain. 1994.

- CAMINO, Jaime: *El oficio de director de cine*. Cátedra. Madrid, 1997.
- CHION, Michel: *Cómo se escribe un guión*. Cátedra. Madrid, 2000.
- CROWE, Cameron: *Conversaciones con Billy Wilder*. Alianza. Madrid, 2000.
- DMYTRYK, Edward: *On film editing*. Focal Press. Boston, 1984.
- DMYTRYK, Edward: *On screen directing*. Focal Press. Boston, 1984.
- DMYTRYK, Edward: *On filmmaking*. Focal Press. Boston, 1986.
- DMYTRYK, Edward: *Cinema: concept and practice*. Focal Press. Boston, 1988.
- DOMARCHI, Jean [et. al.]: *Lang, Hawks, Hitchcock*. Fundamentos. Madrid, 1999.
- EISENSTEIN, Sergei: *Memorias inmorales: autobiografía*. Torres de Papel. Madrid, 2014.
- ETTEDEGUI, Peter: *Directores de fotografía: cine*. Océano. Barcelona, 1999.
- FELDMAN, Simon: *La composición de la imagen en movimiento*. Gedisa. Barcelona, 1995.
- FELDMAN, Simon: *La realización cinematográfica: análisis y práctica*. Gedisa. Barcelona, 1996.
- FELDMAN, Simon: *El director de cine: técnicas y herramientas*. Gedisa. Barcelona, 1999.
- HEREDERO, Carlos F.: *El lenguaje de la luz: entrevistas con directores de fotografía del cine español*. Festival de Cine de Alcalá de Henares. Madrid, 1994.
- GOTTLIEB, S.: *Hitchcock por Hitchcock: selección de escritos y entrevistas*. Plot. Madrid, 2000.
- KATZ, Steven D.: *Plano a plano: de la idea a la pantalla*. Plot. Madrid, 2000.
- KATZ, Steven D.: *Rodando: la planificación de secuencias*. Plot. Madrid, 2003.
- KEATON, Buster y SAMUELS, Charles: *Las memorias de Buster Keaton*. Plot. Madrid, 1988.
- LoBRUTTO, Vincent: *Principal photography: interviews with feature film cinematographers*. Praeger. Westport, 1999.
- LOWELL, Ross: *Matters of light & deph*. Lower Light Management. New York, 2000.
- LUMET, Sidney: *Así se hacen las películas*. Rialp. Madrid, 2002.
- MARTÍ, Octavi: "El cine es mostrar a través de la ocultación" [Entrevista a Abbas Kiarostami]. *El País*. 12 de enero de 2000.
http://elpais.com/diario/2000/01/12/cultura/947631604_850215.html Consultado 20 de agosto 2015.
- MALKIEWICZ, Kris: *Film lighting: talks with Hollywood's cinematographers and gaffers*. Prentice Hall. New York, 1986.
- MALKIEWICZ, Kris y MULLEN, David: *Cinematography*. Fireside. New York, 2001.
- MARTÍNEZ ABADÍA, José y SERRA FLORES, Jordi: *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*. Paidós. Barcelona, 2000.
- MATLIN, Leonard: *The art of the cinematographer*. Dover. Nueva York, 1978.
- MILLERSON, Gerald: *Técnicas de realización y producción en televisión*. Instituto Oficial de Radio y Televisión. Madrid, 1985.
- NYKVIST, Sven: *Culto a la luz*. Ediciones del Imán. Madrid, 1998.
- RABIGER, Michael: *Dirección cinematográfica: técnica y estética*. Omega. Barcelona, 2009.

- ROGERS, Pauline B.: *Contemporary cinematographers on their art*. Focal Press. Boston, 1999.
- ROGERS, Pauline B.: *More contemporary cinematographers on their art*. Focal Press. Boston, 1999.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio: *Estrategias del guión cinematográfico*. Ariel. Barcelona, 2001.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio: *Guión de aventura y forja del héroe*. Ariel. Barcelona, 2002.
- SCHAEFER, Dennis y SALVATO, Larry: *Maestros de la luz: conversaciones con directores de fotografía*. Plot. Madrid, 1998.
- TARKOVSKI, Andrei: *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Rialp. Madrid, 1991.
- TIRARD, Laurent: *Lecciones de cine*. Paidós. Barcelona, 2003.
- TOBIAS, R.: *El guión y la trama. Fundamentos de la escritura dramática audiovisual*. Ediciones Internacionales Universitarias. Madrid, 1999.
- TRUFFAUT, Francois: *El placer de la mirada*. Paidós. Barcelona, 1999.
- TRUFFAUT, Francois: *El cine según Hitchcock*. Alianza. Madrid, 2003.
- TSUNEO, Hazumi: "Trois interviews de Mizoguchi". *Cahiers du cinéma*. N°. 116, 1961, p. 16-17.
- VALE, Eugene: *Técnicas del guión para cine y televisión*. Gedisa. Barcelona, 1996.
- VIDOR, King: *Un árbol es un árbol: una autobiografía*. Paidós. Barcelona, 2003.
- VIERA, David: *Lighting for film and electronic cinematography*. Wadsworth Publishing Company. Belmont, 1993.
- VON STERNBERG, Joseph: *Fun in a chinese laundry*. Macmillan. New York, 1965.
- WARD, Peter: *Picture composition for film and television*. Focal Press. Burlington, 2003.

Poéticas del entretenimiento: imagen, movimiento y narración en el cine de Steven Spielberg

Tesis doctoral de José Ignacio Sánchez Quevedo

Departamento de Dibujo II – Diseño y Artes de la Imagen

FACULTAD DE BELLAS ARTES - UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

2015

Resumen de la tesis - Castellano

La presente tesis doctoral tiene como objeto de estudio la obra del director norteamericano Steven Spielberg, uno de los realizadores de mayor éxito del cine de entretenimiento contemporáneo. Las películas de Spielberg, como consecuencia de su extraordinaria popularidad, han sido analizadas en reseñas periodísticas, artículos académicos, monografías críticas, e incluso congresos internacionales. Sin embargo, la mayor parte de la literatura disponible se ha centrado generalmente en el contenido de los films, prestando una atención mucho menor a sus aspectos formales. Desde diferentes enfoques, investigadores muy diversos han examinado las constantes temáticas del autor, tales como la paternidad ausente, la necesidad de comunicación o el conflicto entre lo infantil y lo adulto. Sin embargo, son escasas las aproximaciones que han tratado de profundizar en sus constantes estilísticas, pese a que el complejo estilo visual de Spielberg tiene una enorme relevancia en la experiencia final del espectador.

De esta manera, la investigación que planteamos en nuestra tesis pretende abordar las prácticas de realización de Steven Spielberg, desde la perspectiva concreta de las *poéticas del cine*. Este marco teórico, particularmente orientado al análisis estilístico, se caracteriza por favorecer investigaciones de rango medio, basarse en cuerpos amplios de evidencia empírica y tomar en consideración el agente humano a la hora de explicar las decisiones formales, dejando en un segundo plano nociones como la cultura o la ideología dominante. Las poéticas analíticas del cine, en particular, se centran en el modo en que las películas se elaboran, desempeñan funciones específicas y generan efectos concretos.

Nuestra tesis pretende, por lo tanto, aplicar los principios y metodologías de las poéticas del cine a la obra de Steven Spielberg, y en concreto a cuatro áreas muy específicas de la realización: la ocultación visual, la simultaneidad compositiva, el desplazamiento de los personajes y el movimiento de cámara. Cada uno de estos aspectos es analizado en relación con el sistema narrativo global, y tomando como objeto de estudio específico los veintiocho largometrajes que integran la filmografía del director. De esta manera, a partir de este cuerpo de información concreto, se plantean los siguientes objetivos: detectar los recursos empleados en cada una de estas áreas, evaluar la variedad y complejidad de los mismos, estudiar su relación con el argumento, y contextualizar históricamente sus funciones y efectos.

De este modo, el primer capítulo de la tesis examina lo que hemos definido como *ocultación visual*, una estrategia basada en evitar la revelación de determinados elementos de la escena, generalmente los rostros de los personajes, con el propósito de generar efectos dramáticos. Spielberg se basa para ello en el encuadre y la iluminación, ocultando el rostro en dos situaciones argumentales muy concretas. Por un lado, la presentación de los protagonistas, donde despliega distintos grados de sofisticación visual y de dilatación del suspense. Por otro, la expresión de ciertas emociones de los personajes, presentadas de forma más dramática al omitir las reacciones faciales y centrar la atención en otras partes del cuerpo.

El segundo capítulo de la investigación se centra en la *simultaneidad visual*, entendida como el uso de composiciones en las que varios puntos de interés llaman la atención del espectador al mismo tiempo. En el cine de Spielberg, este recurso cumple funciones muy variadas. Por un lado, la simultaneidad es utilizada para establecer una gradación del énfasis, mediante puntos de interés secundarios que refuerzan el sentido de la acción principal, introducen información complementaria o anticipan el desarrollo de la escena. En segundo lugar, la simultaneidad es empleada para subrayar la contigüidad espacial y temporal de los personajes, normalmente con el propósito de indicar sus distintos rangos de conocimiento. Por último, este recurso es frecuentemente utilizado por Spielberg para dramatizar relaciones de causa y efecto, tensión, semejanza o contraste entre los distintos puntos de interés de la imagen.

El tercer capítulo de la investigación se introduce ya en el ámbito del movimiento, y analiza los distintos desplazamientos que realizan los personajes por el espacio de la escena, en lo que hemos definido como *movimiento interior* del plano. La variedad de posibilidades desplegada por Spielberg en este campo hace que podamos diferenciar tres grandes grupos de desplazamientos. Por un lado, los que desarrollan los personajes presentes en la escena, fundamentalmente acercamientos y alejamientos respecto a la cámara, así como coreografías más complejas desarrolladas dentro de planos secuencia. En segundo lugar, los movimientos de revelación y ocultación, utilizados especialmente para generar sorpresas visuales, permitiendo en ocasiones relacionar elementos mediante vínculos de causa y efecto o contraste. Finalmente, un último grupo de desplazamientos lo forman las entradas y salidas de campo, utilizadas para enfatizar acciones, reacciones o diálogos, presentar personajes, o dramatizar vínculos de contraste y semejanza.

Finalmente, el cuarto capítulo de la investigación aborda en profundidad el uso del movimiento de cámara, definido como *movimiento exterior* del plano. En este caso son cinco los tipos de desplazamiento empleados por Spielberg. En primer lugar los movimientos de seguimiento, los más frecuentemente utilizados, que alcanzan una especial importancia en su uso más complejo: los planos secuencia móviles. En segundo lugar los movimientos enfáticos, fundamentalmente acercamientos y alejamientos de cámara. En tercer lugar los movimientos descriptivos, utilizados para presentar dramáticamente personajes, espacios u objetos relevantes. En cuarto lugar los movimientos relacionales, dedicados a subrayar vínculos de simultaneidad, tensión, causa y efecto, semejanza o contraste. Finalmente, los movimientos subjetivos, que representan el punto de vista de personajes concretos de la narración. La proporción en la que cada uno de estos movimientos se distribuye en la filmografía de Spielberg también es analizada minuciosamente a través de detalladas estadísticas.

Por último, cabe señalar que el análisis llevado a cabo a lo largo de la investigación nos lleva a establecer la siguiente conclusión: el cine de Steven Spielberg presenta una serie de constantes estilísticas muy claras en lo referente a la ocultación y la simultaneidad visual, así como en el uso del movimiento interior y exterior del plano, dando lugar a recursos variados y complejos que se relacionan estrechamente con el desarrollo argumental, y que intensifican los valores emocionales de la historia en la tradición narrativa del cine de entretenimiento.

Poetics of mainstream: image, movement, and narration in Steven Spielberg's cinema

PhD thesis by José Ignacio Sánchez Quevedo

Departamento de Dibujo II – Diseño y Artes de la Imagen

FACULTAD DE BELLAS ARTES - UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

2015

Abstract - English

The topic under consideration in this doctoral thesis is the work of American director Steven Spielberg, one of the most successful filmmakers of contemporary mainstream cinema. As a result of their enormous popularity, Spielberg's films have been analyzed in journalistic reviews, academic papers, critical monographs or even at international conferences. Most of the literature available, however, has generally focused on the content of these films, giving considerably less attention to their formal aspects. From different approaches, a wide variety of researchers have examined the filmmaker's recurring themes, such as the absent father, the need for communication or the childhood-adulthood conflict. Nevertheless, few have sought to study his stylistic features in greater depth, even though Spielberg's complex visual style plays an extremely important role in the final experience of the audience.

Thus, the dissertation aims to address Steven Spielberg's filming techniques, from the particular perspective of the poetics of cinema. This theoretical framework, particularly oriented towards stylistic analysis, characteristically promotes middle-level research, is based on ample empirical evidence and takes into account the human agents when explaining formal decisions - relegating notions such as culture or ideology. The analytical poetics of cinema, in particular, focus on how films are made, how they serve specific functions and create concrete effects.

This thesis therefore seeks to apply the principles and methodology of the poetics of cinema to Steven Spielberg's work and, in particular, to four specific areas of filmmaking: visual concealment, visual simultaneity, staging and camera movement. Each of these aspects has been analyzed in relation to the global narrative system and taking the twenty-eight feature films included in the director's filmography as the specific object of study. On the basis of this concrete body of information, the following objectives have thus been set: to detect the techniques used in each of above mentioned areas; to assess the variety and complexity of such techniques; to explore their relation to the plot and to place their functions and effects in a historical context.

In this way, the first chapter of the dissertation examines what we have defined as visual concealment, a strategy based on hiding certain elements in the scene - usually the faces of the characters - in order to create dramatic effects. To achieve this, Spielberg frequently uses framing and lighting, at two very specific circumstances. Firstly, when the main characters are presented, where the director displays varying degrees of visual sophistication and dilation to build suspense. Secondly, when expressing certain characters' emotions, which are presented in a more dramatic way by omitting facial reactions and by drawing the attention of the viewer to other parts of the body.

The second chapter of the research looks closely at the visual simultaneity, understood as the use of compositions in which the spectator's attention is drawn to several points of interest at the same time. This technique serves three distinct purposes in Spielberg's cinema. Firstly, simultaneity is used to establish a gradation of emphasis, by means of secondary points of interest which reinforce the meaning of the main action, add supplementary information and anticipate what takes place in the scene. Secondly, simultaneity is used to highlight the spatial/temporal contiguity of characters, usually with a view to indicating their different ranges of knowledge. Lastly, this technique is frequently used by Spielberg in order to dramatize the cause-effect, tension, similarity or contrast relations between the different points of interest in the image.

The third chapter of this research focuses on staging techniques, analyzing the various movements of the characters within the space of the scene, what we have defined as internal movement of the shot. The wide range of possibilities offered by Spielberg in this field enable us to distinguish between three main groups of movements. The first one includes those by the characters who are present in the scene, essentially coming towards or away from the camera, as well as more complex choreographies within long takes. The second group includes the reveal/conceal movements, specially used to cause visual surprises, which sometimes allow for elements to be connected in cause-effect or contrast relations. The last of the three groups consists of entrances into and exits from the frame, which are used to emphasize actions, reactions or dialogues, to present characters or to represent contrasts and similarities in a dramatic way.

Lastly, the fourth chapter discusses in detail the use of camera movement, defined as external movement of the shot. In this case, Spielberg uses five different strategies. Firstly, the following movements, which are most frequently used and are of special importance when reaching their highest complexity: mobile long-takes. Secondly, the emphatic movements, primarily push-ins and pull-outs. Thirdly, the descriptive movements, which are used to dramatically present relevant characters, spaces or objects. Fourthly, the relational movements, aimed at highlighting ties of simultaneity, tension, cause and effect, similarity or contrast. Finally, the subjective movements, which represent the point of view of specific characters in the story. The proportion in which each of these movements is distributed in Spielberg's filmography has also been carefully analyzed through detailed statistics.

To sum up, it is worth noting that the analysis carried out throughout the research leads us to the conclusion that there are a number of distinctive style features present in Steven Spielberg's cinema, both in terms of visual concealment and simultaneity and the use of internal and external movement. All of them provide an array of rich and varied film strategies which are closely linked to the plot development and intensify the emotional values of the story in the tradition of mainstream.

